ΤΕΥΧΟΣ 81 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1991 500 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



Sexy Software

Νυχτερινές Ιστορίες

ADVENTURE: Demon's Tomb ΤΕΣΤ: ATARI TT

ΛΗΞΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑΣ 31 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ

΄Ολα τα περιφερειακά στο «ΠΛΑΙΣΙΟ» του συμφέροντός σας...

1 SCANNER GENIUS GS-4500
- Ανάλυση 100-400 DPI
- Πλάτος διαβάσματος 105 mm με μέγιστο συνολικό πλάτος 300 mm
- 3x32 κλίμακες του γκρίζου για εικόνες και 1 (μία) για γράμματα
- Πρόγραμμα O.C.R.

41.700*

2 TRACKBALL GENITRACK GK-T320
- Ανάλυση από 350 έως 1050 DPI
- Ρύθμιση ταχύτητας TRACKBALL
- Συμβατότητα με MICROSOFT και MOUSE SYSTEM MOUSE
- Adaptor για 9-PIN και 25-PIN σειριακή είσοδο

22.000*

3 ΠΟΝΤΙΚΙ GENIUS GM-D 320
- Ανάλυση 200 έως 800 DPI
- Συμβατότητα με MICROSOFT και MOUSE SYSTEM MOUSE
- Δισκέτα με DRIVERS

8.200*

4 ΣΕΤ ΟΘΟΝΗΣ & ΚΑΡΤΑΣ
- Οθόνη 14″ έγχρωμη MULTISCAN μέγιστης ανάλυσης (1.024x768)
- Κάρτα SUPER V.G.A. (TSENG LABS ET 4.000)
- Μέγιστη ανάλυση κάρτας (1.024x768) με 256 ταυτόχρονα χρώματα
- Μνήμη 1MB
- Συμβατότητα με όλες τις κάρτες (C.G.A., M.D.A., HERCULES, E.G.A., V.G.A.)
- Software drivers για όλα τα γνωστά προγράμματα (WINDOWS 3, AUTOCAD, LOTUS, κ.ά.)

118.000*

5 ΟΡΘΙΑ ΒΑΣΗ C.P.U.
- Μεταλλική βάση για να στηριχθεί όρθια η κεντρική μονάδα του υπολογιστή στο πάτωμα και να μην καταλαμβάνει χώρο πάνω στο γραφείο. Έχει ρυθμιζόμενο πλάτος για όλους τους τύπους κεντρικών μονάδων.

3.390*

6 ΒΑΣΗ ΣΤΗΡΙΞΗΣ ΟΘΟΝΗΣ
- Περιστρεφόμενη πλαστική βάση οθόνης για στήριξη οθονών από 9″ έως 14″.

2.500*

πλαισιο

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24
ΤΗΛ: 36.44.001



* Στην τιμή δεν περιλαμβάνεται 8% Φ.Π.Α. (1-2-3-4)
* Στην τιμή δεν περιλαμβάνεται 18% Φ.Π.Α. (5-6)

CAT CREATIVE ART TEAM



ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ Η NINTENDO ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!

Nintendo GAME BOY™

ΖΗΣΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ





Μια συνταρακτική οικογενειακή υπόθεση

Ένα μοναδικό computer game που διαθέτει 2 χειριστήρια (joysticks) για να παίζει όλη η οικογένεια. Συνδέεται απευθείας με την TV προσφέροντας εκπληκτική εικόνα και ήχο. Πλούσια συλλογή από ειδικές κασέτες (cartridges) που η κάθε μία περιέχει ένα φανταστικό Video Game. Κάνε δικό σου το N.E.S. και ζήσε στο φανταστικό κόσμο της δράσης.



Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®



ΓΝΩΜΗ/FCB

ΤΗΣ NINTENDO

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΑΓΑΠΟΥΝ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

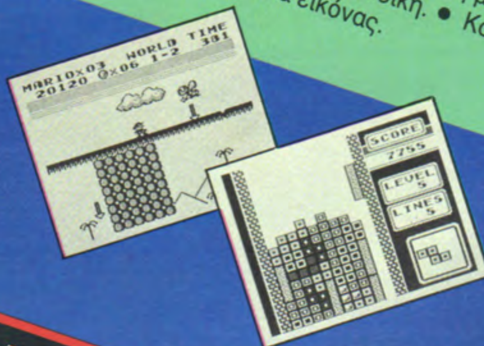


Το GAMEBOY αφού κατέκτησε όλο τον κόσμο τώρα ήρθε να κατακτήσει και σένα. Είναι ένας φανταστικός κόσμος δράσης που τον μεταφέρεις παντού, αρκεί να έχεις τσέπη. Είναι το μοναδικό φορητό κομπιούτερ που διαθέτει μεγάλη σειρά ειδικών κασετών (cartridges), όπως το TETRIS που προσφέρεται δωρεάν με την αγορά του GAMEBOY.

Το GAMEBOY ακόμα διαθέτει:

• Καλώδιο σύνδεσης με άλλο GAMEBOY για να παίζουν ταυτόχρονα 2 και περισσότερα άτομα με το ίδιο παιχνίδι. • Ακουστικά για να απολαμβάνεις μόνον εσύ τη στερεοφωνική μουσική του GAMEBOY. • Δυνατότητα να επιλέγεις μουσική. • Κοντρόλ για ένταση ήχου. • Κοντρόλ για ευκρίνεια εικόνας.





Nintendo GAMEBOY

Ο κόσμος της δράσης για Master Minds

Θα τα βρείτε σε πολυκαταστήματα,
σε επιλεγμένα καταστήματα παιγνιδιών και computer shops.

81

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1991

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Χρήστος Κυριακός
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Αντώνης Λεκόπουλος
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Βασίλης Γιακαμόζης, Δημήτρης Κοντογιάννης, Θόδωρος Κοντοχρήστος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Κυπαρίσσης, Αντρέας Τσουρινάκης, Απόλλωνας Κουτλίδης, Κώστας Βασιλάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Δημήτρης Παυλής, Χρήστος Μιχόπουλος, Θοδωρής Δεβελέγκας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Αποστόλης Μουρέλατος, Μάνος Νικολάου
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Γεωργιάδου, Κική Μελετζή, Χρύσα Παντελαίου
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιώργος Ντίνος
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Μαρίνα Δερβιτσιώτη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος.
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία **NORTHERN NETWORK ΕΠΕ** Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Πλουμιστή Σιμοπούλου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ντίνα Παπανικολάου
ΣΥΝΤΑΞΗ: Ιωσήφ Κόνιος

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Χρίστος Σταμούλης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Λούλης, Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Δημήτρης Αγγελόπουλος
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Μαίρη Λυμπέρη, Παναγιώτης Σταματάς, Ελένη Κακαβά
DESKTOP PUBLISHING: Μάρα Παυλοπούλου, Βάσω Τσόρλαλη, Αντώνης Λεκόπουλος, Στέλιος Χαλδεάκης
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Γεωργία Νιφοροπούλου, Βίκυ Ψυχογιού, Αννα Σταυροπούλου
DATA ENTRY: Ελένη Κωνσταντινίδου
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα Ο.Ε., Β. Βογιατζής
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γκουνταρέλλης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 3.950 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ.: 7.700 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 5.800 δρχ. Αμερική: 7.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris











εριεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAMES REVIEWS

PLAY THE GAME

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

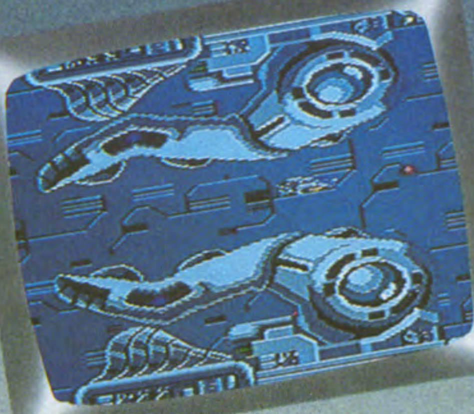
ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE

SEGA

TV GAMES

Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



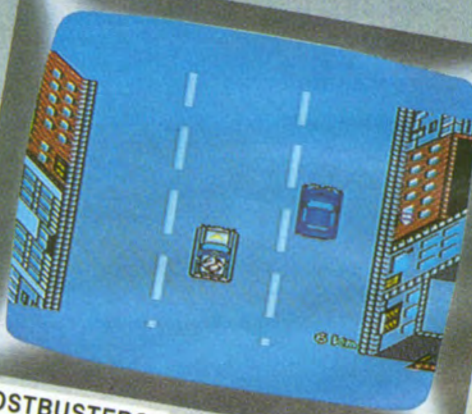
R-TYPE



CHASE H.Q.



WONDER BOY



GHOSTBUSTERS

Η φανταστική παιχνιδομηχανή SEGA ζωντανεύει τα πιο διασκεδαστικά παιχνίδια σπίτι σας. Συνδέστε το απευθείας με την τηλεόραση ή το μόνιτορ, και το SEGA θα σας προσφέρει εκρηκτική δράση, ασύλληπτη περιπέτεια, έντονη αγωνία. Έτσι το παιχνίδι γίνεται για εσάς ή και για το συμπαίκτη σας μια πραγματική πρόκληση. Διατίθεται με 1 παιχνίδι ενσωματωμένο στη μνήμη του και με 2 τηλεχειριστήρια. Θα το βρείτε σε επιλεγμένα καταστήματα.

- 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
- 256 έγχρωμα sprites
- 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικά εφφέ
- πλούσια συλλογή περιφερειακών, όπως το μοντέρνο πιστόλι, ο διακόπτης γρήγορου πυροβολισμού κ.λ.π.





γράμμα από τη σύνταξη



Για μια ακόμα φορά κρατάτε στα χερια σας το καινούριο τεύχος του PIXEL και είστε έτοιμοι να ανατρέξετε στις σελίδες που ακολουθούν, για να απολαύσετε τα αγαπημένα σας θέματα. Και για μια ακόμα φορά όλοι εμείς νιώθουμε το τρακ του ηθοποιού που βγαίνει στη σκηνή, περιμένοντας να ακούσει το χειροκρότημα και να καταλάβει αν ερμήνευσε σωστά το ρόλο του. Ωστόσο, θα θέλαμε με την ευκαιρία αυτή να ευχαριστήσουμε όλους εσάς για το "χειροκρότημα" που μας χαρίσατε, με τις καλύτερες εντυπώσεις σας για το ανανεωμένο PIXEL που κυκλοφόρησε το Σεπτέμβριο. Τα αμέτρητα ενθουσιώδη τηλεφωνήματα και γράμματά σας ήταν για μας η καλύτερη ανταμοιβή των προσπαθειών που καταβάλαμε. Ετσι, συνεχίζουμε και αυτό το μήνα με μια σειρά από θέματα που ετοιμάσαμε για σας και χωρίς να χάνουμε καθόλου χρόνο σας τα παρουσιάζουμε ευθύς αμέσως.

Αρχίζουμε λοιπόν από μια πρόταση που σας κάνουμε για ένα ταξίδι στο διάστημα, όχι αυτή τη φορά μέσα από κάποιο παιχνίδι του υπολογιστή σας, αλλά από ένα πραγματικό διαστημόπλοιο που πρόκειται σύντομα να εκτοξευτεί γι' αυτό το σκοπό. Οπως θα διαβάσετε, στο ταξίδι αυτό μπορεί να συμμετάσχει ο καθένας από μας (αν βέβαια διαθέτει έντεκα εκατομμύρια δραχμές!) αλλά ακόμα, κάποια προβλήματα που υπάρχουν δεν επιτρέπουν να ορισθεί η συγκεκριμένη ημερομηνία της πρώτης εκτόξευσης.

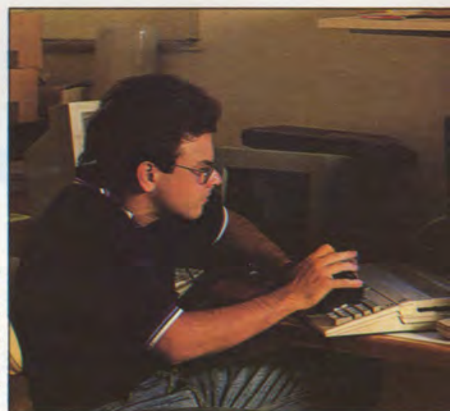
Μα, για σταθείτε! Διακρίνω μια περίεργη ανυπομονησία στο βλέμμα σας, καθώς διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Είναι αλήθεια ότι το θέμα εξωφύλλου αγγίζει τα πιο καυτά καλώδια του υπολογιστή σας, καθώς μέσα τους κυλούν πονηρά bytes που τρέχουν βιαστικά να σχηματίσουν στην οθόνη ένα καλλίγραμμο γυναικείο κορμί. Το θέμα που θα διαβάσετε δεν περιορίζεται όμως μόνο στην αναφορά κάποιων σχετικών προγραμμάτων για υπολογιστές, αλλά επεκτείνεται ακόμα περισσότερο καθώς το sex βρίσκει εφαρμογές στη διαφήμιση προϊόντων Πληροφορικής. Περιγράφει ακόμα κάποιες περιπτώσεις στο εξωτερικό, όπου με έναν υπολογιστή μπορείτε να γνωρίσετε κάποια ή κάποιον για να περάσετε ένα ή περισσότερα βράδια. Αν κρίνω μάλιστα από τον ενθουσιασμό που έδειχνε ο Α. Λεκόπουλος, όταν ετοίμαζε το άρθρο του, σίγουρα οι υπολογιστές μπορούν να προσφέρουν πολλά και σ' αυτόν τον τομέα.

Ο Ανδρέας Τσουρινάκης, έπειτα από το μακρινό ταξίδι του στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού, είναι και πάλι εδώ, κουβαλώντας μαζί του την τελευταία λέξη της σύγχρονης μαγείας και έτοιμος να αντιμετωπίσει και τους πιο σαδιστικούς γρίφους. Αυτό το μήνα, σας έχει ετοιμάσει τη λύση του POLICE QUEST I, αλλά με πλήρες σκορ, κάτι για το οποίο, όπως θα διαβάσετε, έχει κάθε λόγο να αισθάνεται περήφανος. Και βέβαια, ο σεβάσμιος μύστης των Adventure Games δεν δίστασε να τα βάλει με το πνεύμα του κακού, στο DEMON'S TOMB, ένα πρόγραμμα που επιτρέπει στο χρήστη να ρυθμίσει τις παραμέτρους που θέλει, ώστε να φέρει κυριολεκτικά το παιχνίδι στα μέτρα του.

Στο Special Review αυτού του τεύχους θα βρείτε το Deuteros, που αποτελεί τη συνέχεια του ήδη επιτυχημένου Millenium. Οπως μας δήλωσε υπεύθυνα ο Γ. Κυπαρίσσης, το πρόγραμμα έχει πάρει το όνομά του από την ελληνική λέξη "Δεύτερος" και καθώς ήταν φυσικό έπειτα από αυτή του τη δήλωση, δεν κατάφερε να αποφύγει το λιθοβολισμό από τους συναδέλφους του.

Στα θέματα αυτού του τεύχους περιλαμβάνεται επίσης μια σύντομη παρουσίαση του νέου ATARI TT, που δεν είναι άλλο από ένα ST με χαρακτηριστικά που τον κάνουν να μην θεωρείται πλέον home micro, αλλά ένα microcomputer με πολύ μεγάλη υπολογιστική ισχύ. Και, βέβαια, δεν λείπουν οι αγαπημένες σας μόνιμες στήλες που θα αναλάβουν και αυτό το μήνα να μοιραστούν τον ελεύθερο χρόνο σας μαζί με τον υπολογιστή σας. Εμείς σας καλωσορίζουμε στο τεύχος μας και σας υπενθυμίζουμε πως περιμένουμε τη γνώμη σας για ό,τι σας άρεσε ή όχι στο νέο PIXEL.

Ο Αρχισυντάκτης


● Χρήστος Κυριακός


● Αντώνης Λεκόπουλος


● Δημήτρης Παυλής


● Γιώργος Κυπαρίσσης


● Ανδρέας Τσουρινάκης

MODUS VIVENDI

ΝΕΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ CONVERSE

Αν θέλετε να πατάτε γερά στα πόδια σας, χρειάζεστε τη νέα σειρά της Converse. Δεν είναι, βλέπετε, μόνο το σχέδιο, αλλά και η επαναστατική καινοτομία Energy Wave για μεγαλύτερη ενέργεια σε κάθε σας βήμα. Τα αθλητικά είδη της Converse All Star είναι τα επίσημα "εργαλεία" των ομάδων του NBA και της FIBA και κατασκευάζονται αποκλειστικά στις Ηνωμένες Πολιτείες. Μαζί με σας χρησιμοποιούν τα Converse ονόματα – μύθοι όπως ο Larry Bird, ο Karl Malone, ο Magic Johnson και ο Kevin McHale. Μόνο στα καλά καταστήματα αθλητικών ειδών.





Ο ΔΑΙΜΟΝΑΣ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ

Τα μικρά της Suzuki κάνουν εύκολη τη ζωή. Τα βλέπετε να τρέχουν εκεί όπου όλοι οι άλλοι έχουν κολλήσει. Οικονομικά στη χρήση και πολύ βολικά στο παρκάρισμα. Με κινητήρες που δεν αγανακτούν ποτέ στα μποτιλιαρίσματα. Καλά, εσείς ακόμη με αυτοκίνητο κυκλοφορείτε στο κέντρο;

AEROBIC ΓΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ

Αυτά τα "ψωμάκια" πότε θα τα εξαφανίσετε; Δεν αρχίζετε λίγο αερόμπικ; Αλλά, καλά θα κάνετε να είστε σωστά οργανωμένοι. Η πρωταθλήτρια των ΗΠΑ Brenda Dykgraaf σας συστήνει το Super Step, ένα ειδικό βάθρο με ρυθμιζόμενα στηρίγματα. Μαζί περιλαμβάνονται προπονητικές συμβουλές για το πώς θα ξεκινήσετε το STEP μαζί με πρόγραμμα προθέρμανσης, αεροβικής και δύναμης, συνολικής διάρκειας 45 λεπτών. Με το ένα, με το δύο, με το τρία, ΠΑΜΕ!



Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

Η ΜΟΔΑ ΤΟΥ ΧΕΡΙΟΥ ΣΑΣ

Όλος ο κόσμος βλέπει την ώρα όπως του τη λέει η Swatch. Δηλαδή, όχι όλος ακριβώς ο κόσμος. Εκείνοι που τους αρέσει το μοντέρνο σχέδιο, το ρολόι κόσμημα, αλλά και η ελβετική ακρίβεια. Δεν υπάρχει προσωπικό γούστο στο οποίο να μην ταιριάζει ένα ρολόι Swatch.



EMMANUELLE: ΤΟ "ΔΕΥΤΕΡΟ ΔΕΡΜΑ" ΣΑΣ

Ιταλοί ίσον design. Φυσικά, και στη μόδα. Και η εταιρία Emmanuelle είναι ιταλική. Τα ρούχα της είναι νεανικά (και φαίνονται). Είναι φτιαγμένα για ξεχωριστούς ανθρώπους (και το δείχνουν). Αν κι εσείς συγκαταλέγεστε στην κατηγορία των νέων που θέλουν να νιώθουν ξεχωριστοί, τότε συγκρατήστε στο μυαλό σας το όνομα Emmanuelle, πριν ανανεώσετε την γκαρνταρόμπα σας.

market AE





ATARI

520 STE, 1040 STE,
MEGA 2
MEGA 4, Portfolio

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

AMSTRAD 6128

+ 14" έγχρωμη T.V.

139.000

119.000



MG MANAGER
AT 286, 386



ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
star

Λειτουργούν
PC CLUB - ATARI
CLUB με χιλιάδες
δωρεάν προγράμματα

Σολωμού & Μπόταση 7 - Αθήνα τηλ.: 3644695 - 3636550
Χαϊμαντά 34 - Χαλάνδρι, τηλ.: 6846158 - 6846810

NINTENDO ΧΩΡΙΣ ΧΕΡΙΑ

Games για users ενός κατώτερου θεού

Για τους περισσότερους από εμάς, το να παίξουμε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι θέμα δεξιοτεχνίας και αντανακλαστικών. Τα πράγματα είναι απλά: αρπάζουμε το μοχλό του joystick με το ένα χέρι, ενώ με το άλλο πιέζουμε το fire button δεκάδες φορές το λεπτό. Ολα μας φαίνονται πολύ φυσικά. Τόσο φυσικά, που ξεχνάμε ότι για μερικούς ανθρώπους δεν είναι τόσο εύκολο. Μιλάμε για τα ανάπηρα παιδιά με ειδικές ανάγκες, τα οποία, αν και μπορούν να δουν ένα παιχνίδι, δεν έχουν τη δυνατότητα να "συμμετέχουν" σε αυτό, λόγω προβλημάτων στα επάνω άκρα.

Είναι αρκετά δυσάρεστο το γεγονός ότι μέχρι σήμερα ελάχιστες εταιρίες κατασκευής περιφερειακών και παιχνιδιών για κονσόλες και υπολογιστές έχουν προβλέψει και τον αξιοσέβαστο αριθμό των παιδιών που θα ήθελαν να προστεθούν στη διεθνή παρέα των gamers αλλά δεν μπορούν. Ομως, κάλλιο αργά παρά ποτέ. Η αρχή έγινε από τη Nintendo. Σε μια προσπάθεια να τονισθεί η "κοινωνική" προσφορά της παρουσίας των παιχνιδομηχανών της, η εταιρία ανακοίνωσε πριν από λίγες μέρες την κυκλοφορία ενός ειδικού χειριστηρίου για την NES. Το χειριστήριο λέγεται Hands Free Controller και ο χειρισμός του γίνεται πραγματικά χωρίς τη βοήθεια των χεριών. Σχεδιασμένο αρχικά ειδικά για ένα ανάπηρο δωδεκάχρονο παιδί από την Οκλαχόμα, το Hands Free μπήκε κανονικά στην οικογένεια των περιφερειακών για το NES. Δεν απαιτούνται χέρια ή ώμοι και το μόνο που απαιτείται είναι μια στοιχειώδης ευκινησία του κεφαλιού και του λαιμού. Το χειριστήριο θα πωλείται προς το παρόν στην Αμερική στην τιμή των 175 δολαρίων και αν και δεν υπάρχουν περισσότερες λεπτομέρειες μέχρι τώρα, όλα δείχνουν ότι η εταιρία δεν πρόκειται να χάσει από αυτή την κίνηση.

Η ηλεκτρονική διασκέδαση δεν πρέπει να είναι προνόμιο μόνο των πολλών, αλλά προνόμιο όλων.



CES SHOW

Η φιέστα των παιχνιδομηχανών

Το τέλος του καλοκαιριού βρήκε τους Αμερικανούς να παρουσιάζουν μια από τις μεγαλύτερες εκθέσεις ψυχαγωγικού software για παιχνιδομηχανές, το CES show. Πρόκειται για μια έκθεση-φιέστα, από αυτές Οπου "μπαίνεις και δεν ξαναβγαίνεις". Ολοι οι πρωταγωνιστές των games, από κατασκευαστές παιχνιδομηχανών μέχρι κατασκευαστές περιφερειακών και παιχνιδιών, βρίσκονταν εκεί σε πλήρη απαρτία, δείχνοντας έτσι ότι όλοι πια έχουν κατά νου τις κονσόλες και τις περιλαμβάνουν στα προϊόντα τους. Ο κατάλογος των μεγάλων ονομάτων και των νέων τίτλων που εμφανίστηκαν είναι πραγματικά τεράστιος, γι' αυτό κι εμείς θα σας πούμε περιληπτικά τα ονόματα των εταιριών software για κάθε κονσόλα και μερικούς από τους εντυπωσιακότερους τίτλους που ανακοινώθηκαν σε παρένθεση:



Nintendo NES-Super Famicom: Acclaim (The Simpsons), Bandai (Ultraman), Camerica (Mig 29), Capcom (Super Ghouls 'n Ghosts), Irem (Super R-Type), LucasFilm, Konami, Matchbox, Microprose, Ocean, Sony, Taito, Tengen (Klax, Pac-Man, Paperboy, Roadblaster, Hard Drivin', PacMania), Virgin.

Gameboy: Arcadia (Prince of Persia), Electro Brain.

Atari Lynx: Atari (Hard Drivin', Vindicators).

Sega Master System - Mega Drive: Bignet (Warrior of Rome), Data East, Electronic Arts, DreamWorks, Namco, Sega.

Neo-Geo: SNK (Ghost Pilot, Blue's Journey).

Ολα δείχνουν ότι, εκτός από τους νέους τίτλους, όλες σχεδόν οι εταιρίες που έχουν κάποιο "παρελθόν" στα home computers θέλουν να ανανεώσουν τις μεγάλες τους επιτυχίες. Ετσι, οι console users δεν θα έχουν πια παράπονο: από το απλό Pac-Man μέχρι το Prince of Persia, όλα θα βγουν σε cartridge. Οι βιβλιοθήκες software θα μεγαλώσουν με εκρηκτικούς ρυθμούς και ο χειμώνας θα είναι ανυπόφορος για τα joypads.





CONSOLE NEWS

ΧΑΡΑΣ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΣΤΗΝ ATARI

Το Lynx δείχνει να είναι μια έξυπνη κίνηση

Ο ανταγωνισμός μπαίνει σε νέα φάση και σίγουρα κανείς δεν περίμενε ότι τα πράγματα θα έπαιρναν αυτή την τροπή. Βλέπετε, η καινούρια αγορά των φορητών παιχνιδομηχανών δεν δείχνει να έχει βρει το βασιλιά της. Η Nintendo έδειξε στην αρχή ότι θα έπαιρνε το παιχνίδι σχεδόν χωρίς αντίπαλο, όμως η Atari της άλλαξε τα σχέδια κυριολεκτικά στο "παρά πέντε".



Τα Lynx δεν πάνε καθόλου μα καθόλου άσχημα και οι πωλήσεις τους επιταχύνονται συνεχώς. Βέβαια, κανείς από την Atari δεν μιλά για επικράτηση, μια και η Nintendo βρίσκεται πολύ μακριά σε πωλήσεις, αλλά από την άλλη πλευρά έχουν κάθε λόγο να είναι ευχαριστημένοι.

Το Lynx "έπιασε" το σεβαστό αριθμό των 500.000 πωλήσεων σε όλο τον κόσμο και έχει τοποθετηθεί με γερές βάσεις στη διεθνή αγορά, μια και όλο και περισσότεροι τίτλοι παιχνιδιών κυκλοφορούν ή πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

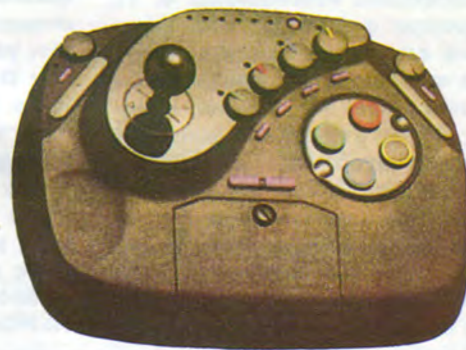
Μέχρι το τέλος του χρόνου, τα 15 μέχρι τώρα διαθέσιμα games θα έχουν γίνει 50 και τίποτε δεν δείχνει ότι μπορεί να ανακοπεί η μέχρι τώρα καλή πορεία. Εμείς, βέβαια, δεν υπάρχει λόγος να είμαστε στενοχωρημένοι· πάντα ωφεληθήκαμε από τέτοιου είδους "αναμπουμπούλες".

Είθε να νικήσει απλά ο καλύτερος (αλήθεια κύριοι των Nintendo και Atari, μήπως ξεχάσατε τη Sega;).

ΤΟ JOYSTICK ΤΩΝ JOYSTICKS

Τρέμετε εξωγήινοι!

Παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στο τελευταίο CES show στο Σικάγο και πραγματικά έκλεψε την παράσταση, όχι μόνο για το μέγεθός του και τις ικανότητές του, αλλά και για τη φημολογούμενη τιμή του. Χαλάλι του όμως όσο κι αν κάνει, μια και το JB είναι ένα περιφερειακό που δεν βρίσκει κανείς κάθε μέρα και λύνει όλα ανεξαιρέτως τα προβλήματα των παιχνιδιών του Super Famicom. Το βασιλικό joystick προσφέρει πολύ καλή απόκριση μοχλού, δυνατότητα αργής κίνησης (για να μην σας ξαφνιάσει ξανά κανένα sprite), έξι διαφορετικές ταχύτητες για auto fire (αυτό θα πει εξυπηρέτηση) και μερικά ακόμη πλήκτρα που μέχρι στιγμής δεν κάνουν καμιά ιδιαίτερη δουλειά, αλλά περιμένουν τις εντολές του παίκτη (customizable buttons). Εντυπωσιακό και πολυτελές, δίκαια χαρακτηρίστηκε η "Μερσεντές" των joysticks. Δεν έχετε παρά να το θαυμάσετε και μόνοι σας...



ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΟ

Οι κονσόλες σε χώρους πέρα από τα games

Οι παιχνιδομηχανές δείχνουν να ωριμάζουν. Ετσι, τα θαυμαστά αυτά δείγματα hardware αρχίζουν να εξυπηρετούν και άλλες ανάγκες των χρηστών τους πέρα από τα games.

Η αρχή έγινε με τη Sega, η οποία παρουσίασε το drive για το Genesis που είχε αναγγείλει εδώ και αρκετό καιρό, ενώ συγχρόνως παρουσίασε ένα ειδικό modem που θα φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο στους Ιάπωνες επιχειρηματίες. Με τη βοήθεια του modem αυτού, μπορείτε μέσω της κονσόλας να ενημερωθείτε για τις τιμές του χρηματιστηρίου.

Μέχρι τώρα, βέβαια, δεν έχει ανακοινωθεί κάτι παρόμοιο για την εκτός Ιαπωνίας αγοράς, αλλά η αντιπροσωπία της εταιρίας στη Βρετανία σχεδιάζει ήδη κάτι παρόμοιο για την ενημέρωση των χρηστών με οικονομικές και αθλητικές ειδήσεις.

Αμέσως μόλις δημοσιεύτηκε η είδηση, η Nintendo έσπευσε να ακολουθήσει, αναγγέλλοντας αντίστοιχα περιφερειακά: ένα disk drive και ίσως και ένα πληκτρολόγιο για upgrade της κονσόλας σε κανονικό υπολογιστή, μέσω της 48-πινης θύρας επέκτασης του NES.

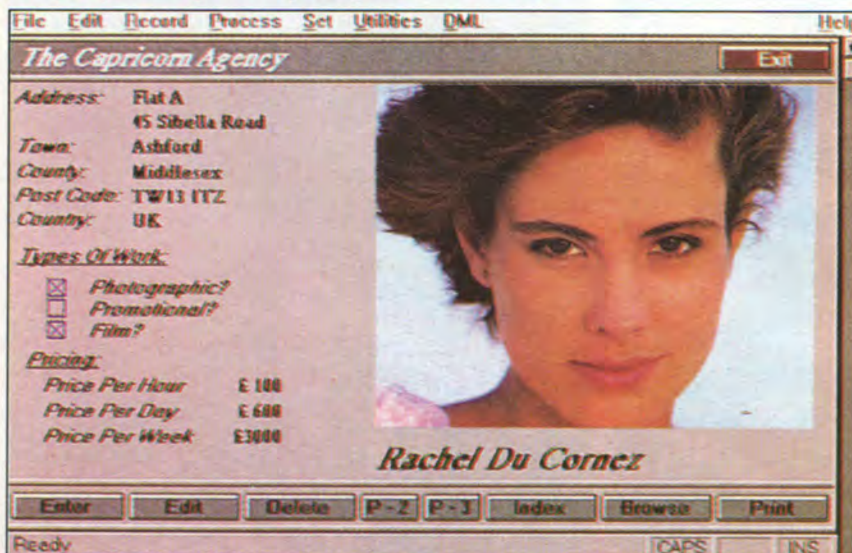
Ο χορός άρχισε, και με τέτοια ονόματα δείχνει ότι θα κρατήσει καλά. Κονσόλα για όλες τις δουλειές; Ιδωμεν...

COMPUTER NEWS

SUPERBASE ΓΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ

Η Amiga αλλάζει πρόσωπο

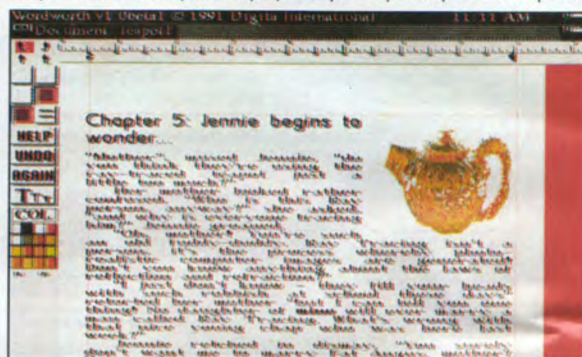
Αν και τα προγράμματα database δεν είναι τίποτα καινούριο στη βιβλιοθήκη των Commodore Amiga, μέχρι σήμερα κινούνταν όλα στο χώρο της μετριότητας. Οι δυνατότητες ήταν περιορισμένες και για μια σοβαρή εφαρμογή χρειαζόταν να απευθυνθείτε στον κόσμο του MS-DOS. Μπορεί αρκετά προγράμματα να ήταν ευέλικτα και αποτελεσματικά, όμως τους έλειπαν αρκετές αδυναμίες. Δεν μπορούσαν να αποθηκεύσουν ήχο ή γραφικά και να ενσωματώσουν πολλές από τις "έξτρα" λειτουργίες των PCs databases, όπως π.χ. επικοινωνία και συνεργασία με άλλα προγράμματα. Ομως, όλες αυτές οι γκρίνιες μάλλον θα γίνουν παρελθόν με την έλευση της Superbase Professional 4. Το πρόγραμμα φιλοδοξεί από μόνο του να επανατοποθετήσει την Amiga στο χώρο των υπολογιστών που είναι ικανοί για σοβαρές εφαρμογές. Ηχος και εικόνα μπορούν να αποθηκευτούν σαν data με μεγάλη ευελιξία. Ειδικά για τις εικόνες, θα πρέπει να πούμε ότι το πρόγραμμα δέχεται όχι μόνο τα IFF ή HAM formats, αλλά και PCX graphics που είναι καθιερωμένα στους συμβατούς υπολογιστές. Για όλες τις λειτουργίες, το πρόγραμμα διαθέτει έξυπνα pop up μενού και requesters (δεν ξεχνάμε άλλωστε και τα "video buttons" που επιτρέπουν play, fast forward, rewind και freeze των δεδομένων), τα οποία είναι υπεύθυνα για τη δημιουργία αποτελεσματικών συνδυασμών κειμένου, εικόνων και ήχου σε μια σελίδα "παρουσίασης". Μπορούν να χρησιμοποιηθούν 16 χρώματα και πολλά fonts, σε κανονικό ή interlace mode. Ο χρήστης της Superbase 4 δεν νιώθει σε καμιά περίπτωση "απομονωμένος". Το πρόγραμμα δέχεται δεδομένα από προγράμματα όπως το Lotus 1-2-3, η DBase III ή το Excel. Ακόμη μέσω ενός ειδικού προγράμματος επικοινωνιών μπορούν να μεταφερθούν δεδομένα κατευθείαν στον υπολογιστή μέσω της σειριακής θύρας. Η ευελιξία και η φιλικότητα του προγράμματος δεν σταματά ούτε στην ενσωματωμένη μίνι γλώσσα προγραμματισμού του, την Database Management Language. Συμπερασματικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι ένα πακέτο σαν τη Superbase Professional 4 είναι ικανό να μεταμορφώσει κυριολεκτικά την Amiga και συγχρόνως εσάς, μια και είναι ιδανική για όσους επιθυμούν οργάνωση και απόδοση. Τι έχουν να πουν άραγε τα PCs;



ΓΡΑΨΕ ΠΑΙΔΙ ΜΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Δείγμα γραφής της Amiga από το Wordworth

Το έχουμε πάθει πολλές φορές κι έχουμε λίγο πολύ συνηθίσει. Τα περισσότερα "σοβαρά" προγράμματα για τους υπολογιστές μάς ενθουσιάζουν με τις εξαιρετικές δυνατότητές τους, μόνο και μόνο για να μας απογοητεύσουν αργότερα, όταν ανακαλύπτουμε ότι χωλαίνουν σε ένα και μοναδικό αλλά "καίριο" σημείο. Ετσι, αναγκαζόμαστε να ψάχνουμε διαρκώς για προγράμματα που θα καλύπτουν επιτέλους όλες τις ανάγκες μας. Στον τομέα, ωστόσο, των επεξεργαστών κειμένου που κυκλοφορούν για την Amiga, τα πράγματα έχουν αρχίσει λίγο πολύ να ξεκαθαρίζουν με την παρουσίαση του



Wordworth, ενός word processor που συγκεντρώνει τις περισσότερες από τις επιθυμητές αρετές. Το πρόγραμμα είναι πολύ εύκολο στη-χρήση του. Μενού και παράθυρα συγκεντρώνουν όλες τις απαιτούμενες εντολές, ενώ οι συνδυασμοί πλήκτρων υπάρχουν για όσους έχουν μόλις εγκαταλείψει το WordPerfect. Το πρόγραμμα επιτρέπει το ταυτόχρονο άνοιγμα πολλών κειμένων, καθένα από τα οποία έχει το δικό του παράθυρο. Δεν λείπει κανένα από τα icons των καθιερωμένων λειτουργιών φορμαρίσματος και στοίχισης. Ομως, εκείνο που εντυπωσιάζει είναι η ταχύτητα. Το Wordworth είναι ο μοναδικός σοβαρός ανταγωνιστής του Protext σε αυτόν τον τομέα, γεγονός που θα χαροποιήσει ιδιαίτερα τους γρήγορους χειριστές τέτοιων προγραμμάτων. Ο χρήστης μπορεί να εισάγει εικόνες όλων των αναλύσεων, ακόμη και σε HAM mode, και το πρόγραμμα αναλαμβάνει να κάνει όλες τις απαραίτητες τροποποιήσεις στο mode που χρησιμοποιείται. Ενα ακόμη αξιοπρόσεχτο χαρακτηριστικό είναι η ευελιξία του Wordworth στην εισαγωγή κειμένου διαφορετικού format και στην εκτύπωσή τους. Το πρόγραμμα είναι προϊόν της Digita International και είναι ένα από τα καλύτερα δείγματα software που θα μπορούσατε να έχετε στη βιβλιοθήκη σας.

COMPUTER NEWS

Ο SAM ΕΙΝΑΙ ΖΩΝΤΑΝΟΣ!

Οι νέες δραστηριότητες του Coupe

Ετρεχε το αίμα του Spectrum στις φλέβες του και θα είχε τέτοια τύχη; Ακόμα κι αν το μέλλον δεν επιφυλάσσει το θρίαμβο των παλιών Sinclair, ο Sam Coupe δεν ήταν φτιαγμένος για να αφανιστεί. Ετσι, παρά τις αντιξοότητες, οι εταιρίες κατασκευής software δείχνουν να τον θυμούνται, ειδικά για ένα μεγάλο του πλεονέκτημα: τις πολύ καλές ηχητικές επιδόσεις. Ενα τσιπ παραγωγής εξακάναλου στερεοφωνικού ήχου και το MIDI port που υπάρχουν σαν standard του δίνουν μια ειδική θέση στην αγορά υπολογιστών, εκείνη του οικονομικότερου σήμερα MIDI controller computer. Ως αποτέλεσμα έχουμε τρία νέα προϊόντα, τα οποία προορίζονται να καλύψουν αυτόν το χώρο.

Το πρώτο είναι ένα Sound Sampler από την Blue Alpha, το οποίο αποτελείται από ένα μικρόφωνο, το αντίστοιχο πρόγραμμα ελέγχου και το κατάλληλο interface. Το δεύτερο είναι το Music Master, ένα πρόγραμμα που συνδυάζει πειραματισμό και ψυχαγωγία, μια και σας δίνει τη δυνατότητα να ελέγξετε το τσιπ ήχου του μηχανήματος, παίζοντας μουσική μέσω του πληκτρολογίου.

Τέλος, το πιο εντυπωσιακό: ένα ολοκληρωμένο πακέτο MIDI Sequencer, με τα συνοδευτικά καλώδια για να τοποθετήσετε τον υπολογιστή σας επικεφαλής μιας ομάδας synthesizers. Το πακέτο είναι επαγγελματικών προδιαγραφών και είναι σε θέση να κάνει ακόμη και τον ST να στρέψει το monitor του ενοχλημένος. Ολα δείχνουν ότι οι μέρες που έρχονται θα είναι πολύ καλύτερες για το φίλο μας τον Sam (όχι, ο θείος Σαμ είναι άλλος).



ΕΝΑΣ ΑΡΧΙΜΗΔΗΣ ΓΙΑ ...ΠΕΤΑΓΜΑ

Νέα καθήκοντα για το super home

Ακολουθώντας την τακτική της ...σιωπής, ο "μουλωχτός" αλλά πολύ δραστήριος τελευταία Acorn Archimedes αναβαθμίστηκε στην αγορά της Αγγλίας, αναλαμβάνοντας να βοηθήσει στην κομπιουτεροποίηση της RAF.



Η βρετανική αεροπορία αποφάσισε να χρησιμοποιήσει flight simulators σε ευρεία κλίμακα, για την εξάσκηση των μαθητευόμενων πιλότων, βασισμένα σε ένα δίκτυο 12 A3000. Το software έγραψε η Simis, εταιρία που έγραψε έναν εξομοιωτή και για την British Aerospace, και το αεροπλάνο που εξομοιώνεται είναι το RAF Tornado IDS. Κάθε πιλότος έχει στη διάθεσή του τέσσερα λεπτά για να ολοκληρώσει μια από τις τρεις προκαθορισμένες αποστολές, ενώ στο τέλος απαντά και σε ένα ειδικό ερωτηματολόγιο της σχολής του. Οπως καταλάβατε, ο εξομοιωτής αυτός δεν είναι παιχνίδι και έχει δημιουργηθεί με αυστηρότατες προδιαγραφές. Νομίζω ότι είναι καιρός να αρχίσουμε να το ζηλεύουμε αυτό το μηχάνημα...

ΔΥΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΣΕ ΜΙΑ ΚΑΣΕΤΑ

Σε άλλη φάση η αγορά των 8-bit games

Πολύ καλή ομολογουμένως η κίνηση στη σκακιέρα της "κατερχόμενης" πια αγοράς των 8-μπιτων home υπολογιστών της US Gold. Από το φθινόπωρο αυτό, τα παιχνίδια για τους Amstrad CPC και Spectrum θα πωλούνται μαζί σε μια κασέτα διπλού format. Και δεν μιλάμε βέβαια για παιχνίδια "δεύτερης κατηγορίας", αλλά για τις κανονικές κυκλοφορίες της σεζόν, όπως π.χ το πολύ γνωστό arcade conversion MERCS.

Ωστόσο, υπάρχει ένα πρόβλημα: η ανακοίνωση αυτή καλύπτει την αγορά των 8-bit μόνο κατά τα δύο τρίτα. Τι θα γίνει λοιπόν με τον Commodore; Η ίδια η εταιρία μάς καθησύχασε, λέγοντας ότι θα φροντίσει και αυτό το μηχάνημα, αλλά τα δικά μας τα αυτιά άκουσαν ότι το μέλλον του τρίτου 8-μπιτου βρίσκεται στις δισκέτες και τα cartridges. Πάντως, η ανακοίνωση της εταιρίας είναι από μόνη της αρκετά ενθαρρυντική, γιατί έρχεται αμέσως ύστερα από τις φήμες ότι θα εγκατέλειπε οριστικά την αγορά των 8-bit υπολογιστών, οι οποίοι έτσι κι αλλιώς εξαφανίζονται συνεχώς τον τελευταίο καιρό από τα σπίτια των users.

Ηδη, η αναγγελία του διπλού format έχει δημιουργήσει θετικές αντιδράσεις στη βιομηχανία games software, μια και το κόστος προβλέπεται να πέσει. Ετσι, η US Gold καταφέρνει αυτό που δεν κατάφερε παλαιότερα η Virgin Mastertronic. Οσο για τα γκάλοπ – είναι σημαντικό πρόβλημα κι αυτό – για τους πίνακες επιτυχιών, η εταιρία ελπίζει να πείσει ότι η κασέτα θα πρέπει να παίρνει μέρος και στα δυο format. Φαίνεται λοιπόν ότι η νέα δεκαετία βρίσκει τους άλλοτε κραταιούς 8-μπιτους να μην παραδίνονται εύκολα. Και μεις μαζί τους, βέβαια...

COMPUTER NEWS

ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΦΟΡΕΣ DELUXE PAINT

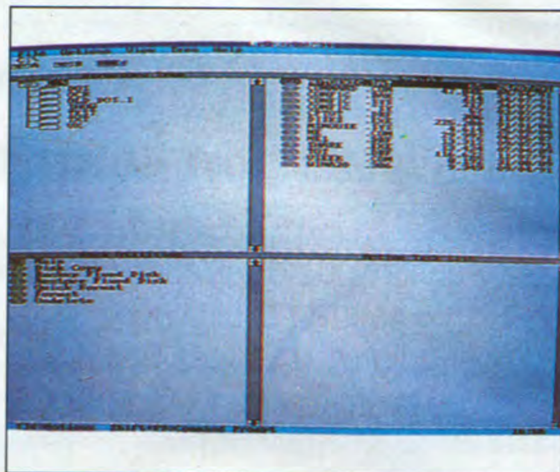
Η νέα έκδοση στα σκαριά

Εδώ και περίπου έξι μήνες οι φήμες κυκλοφορούν από εδώ κι από κει. Ωστόσο, μόλις τώρα επιβεβαιώθηκαν. Πράγματι το Deluxe Paint είναι έτοιμο να υποστεί την τέταρτη κατά σειρά μεταμόρφωσή του και θα είναι πολύ σύντομα στη διάθεση των Amiga users. Ενα χρόνο τώρα δουλεύει μια ειδική ομάδα της Electronic Arts, προσθέτοντας πολλές νέες λειτουργίες και βελτιώνοντας τις παλιές, με σκοπό να επαναφέρει το πρόγραμμα στην πρώτη θέση των σχεδιαστικών πακέτων για την Amiga. Οι αλλαγές θα είναι σίγουρα πολλές, μια και πίσω από το τέταρτο upgrade δεν βρίσκεται πια ο "πολύς" Daniel Silva, ο προγραμματιστής που ήταν υπεύθυνος για τις προηγούμενες εκδόσεις (αυτή τη στιγμή δουλεύει για λογαριασμό της AutoDesk). Ωστόσο, παρά τη σημαντική απώλεια, το πρόγραμμα προβλέπεται να έχει πολλαπλάσιες δυνατότητες από τους προγόνους του. Κατ' αρχάς έχει προβλεφθεί η εναρμόνιση με την έκδοση 2 του Workbench, καθώς και με τις επιπλέον δυνατότητες της Amiga 3000 (modes οθόνης ECS και A-Rexx). Επίσης, το mode HAM θα υποστηρίζεται πλήρως (επιτέλους) και θα μπορείτε έτσι να δημιουργήσετε έργα τέχνης με 4.096 χρώματα ταυτόχρονα. Μόνο αυτή η δυνατότητα αρκεί για να φέρει το DPaint και πάλι στην κορυφή. Ομως, βελτιώσεις έχουμε και στον τομέα του animation. Το πρόγραμμα βοηθά το χρήστη να σχεδιάσει με περισσότερη ακρίβεια τα frames των κινουμένων σχεδίων, ενώ οι λειτουργίες έχουν γίνει απλούστερες μέσω ενός πάνελ τύπου VTR, κατά τα πρότυπα της Superbase. Τέλος, κάθε σχέδιο μπορεί να βελτιωθεί μέσω της λειτουργίας Anti-Alias, η οποία διορθώνει το "σκαλοπάτιασμα" των πλάγιων γραμμών και δίνει την εντύπωση ότι χρησιμοποιείται πολύ μεγαλύτερη ανάλυση. Η πρώτη γεύση λοιπόν είναι ομολογουμένως πολύ νόστιμη, κι αν όλα πάνε καλά, το χειμώνα θα δούμε ένα νέο κύμα από φιλόδοξους καλλιτέχνες που θα δουλεύουν ψηφιακά έργα τέχνης. Ισως να είμαστε κι εμείς μέσα σ' αυτούς.



ΤΟ MS-DOS ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ

Φτάσαμε πια στο 5.0



Η εδώ και πολύ καιρό αναμενόμενη έκδοση της νέας έκδοσης 5.0 του DOS ήρθε τελικά. Η Microsoft προσπαθεί να μας κάνει να ξεχάσουμε την έκδοση 4.01, προσφέροντας ένα λειτουργικό σύστημα που δείχνει τουλάχιστον να βρίσκεται μέσα στην εποχή του. Περιλαμβάνει interface γραφικών και χρησιμοποιεί επίσης βοηθητικές οδηγίες (on-line help), κάτι που είδαμε και στο νέο λειτουργικό των Mac, το Apple System 7. Επίσης πρόοδος έχει γίνει και στον τομέα των multitasking εφαρμογών. Μια λειτουργία που ονομάζεται Task Swapper και ενεργεί περίπου όπως και το Presentation Manager "διακόπτει" την εκτέλεση ενός προγράμματος, δίνοντας προτεραιότητα σε κάποιο άλλο. Το σημαντικότερο όμως στη νέα έκδοση είναι ότι επιτέλους απαλλάσσεται από τα περισσότερα μειονεκτήματα που δημιούργησαν την κακή εντύπωση, όταν εμφανίστηκε το DOS 4.01. Οι απαιτήσεις σε μνήμη είναι μικρότερες και έτσι δεν δημιουργούνται πια προβλήματα με μεγάλες εφαρμογές, όπως π.χ το Protext. Επίσης, διορθώθηκαν τα καταστροφικά bugs που θεωρούνταν υπεύθυνα για την καταστροφή πολλών σκληρών δίσκων. Η ίδια η Microsoft πήρε την ευθύνη για το νέο σύστημα διαχείρισης μνήμης, το οποίο ουσιαστικά είναι υπεύθυνο για τις περισσότερες λειτουργίες (ή λάθη).

Η ανακοίνωση του MS-DOS 5.0, όπως ήταν φυσικό, έκανε τις μεγάλες εταιρίες-κατασκευαστές και τα software houses να κάνουν τις δικές του ανακοινώσεις. Η Apricot και η Viglen αποφάσισαν να στηρίξουν το νέο λειτουργικό, το ίδιο και η Lotus μαζί με 130 ακόμα "ονόματα" της διεθνούς αγοράς προγραμμάτων. Ισως αυτό το DOS να είναι επιτέλους το DOS που όλοι περιμέναμε...


POWERFUL
MX-90
ΔΙΑΘΕΣΗ: MARMARAS LEATHER CLUB, ΤΗΛ. 48.11.208 - 48.16.967

COMPUTER NEWS

ΤΑΧΥΤΗΤΑ! ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ!

Νέα ρεκόρ και νέες επιδόσεις

Οτι τα τσιπς γίνονται κάθε μέρα και ταχύτερα είναι αναμφισβήτητο γεγονός και να του λόγου το αληθές από τη χώρα του ανατέλλοντος ηλίου. Ενα μάλλον αγχωμένο τσιπάκι της Matsushita Electric τεχνολογίας 64-bit (αντίο 32-μπιτοι επεξεργαστές) θα διευθύνει από εδώ και μπρος τα συστήματα παράλληλης επεξεργασίας της, δίνοντας το ρυθμό σε ταχύτητες της τάξης των 20 Gigaflops (προσέξτε το Giga), περισσότερο δηλαδή από 4.000 φορές την ταχύτητα ενός PC. Η ανακοίνωση έρχεται να ρίξει λάδι στη φωτιά, μια και έγινε μόλις λίγο μετά την την ανακοίνωση των σχεδιαστών της Intel ότι δημιούργησε ένα τέρας των 8.6 Gigaflops. Επειτα από αυτό τα πράγματα θα λέγαμε ότι αγριεύουν. Το νέο τσιπ λέγεται Ohmega, όνομα που θα το χαρακτηρίζαμε ως λανθασμένο, μια και τίποτε δεν δείχνει ότι φτάσαμε στο τέλος. Η τεχνολογία του είναι η Risc και οι κρύσταλλοι του ρολογιού του πάλλονται στα 40 MHz.

Η υπολογιστική του ισχύς είναι 80 εκατομμύρια εντολές κινητής υποδιαστολής, ή αλλιώς flops. Ενώ, όμως, η Matsushita υπόσχεται ένα θαυμάσιο και ταχύτατο μέλλον, ένα ακόμη ρεκόρ ταχύτητας έπεσε στο παρόν. Ο υπολογιστής Touchstone Delta της Intel κατέρριψε με άνεση το ρεκόρ του περασμένου Μαρτίου, καλώντας σε μια επίδειξη όλους τους αριθμούς ενός τυπικού τηλεφωνικού καταλόγου μέσα σε ένα εκατοστό του ..δευτερολέπτου! Η μέγιστη τιμή υπολογιστικής ισχύος που μετρήθηκε ήταν 8.6 Gigaflops, δηλαδή 65% περισσότερο από το προηγούμενο ρεκόρ που είχε γίνει μόλις πριν από μερικούς μήνες. Επειδή οι αριθμοί είναι μάλλον περίεργοι, αρκεί μια απλή σύγκριση: ένας 486 PC, λειτουργώντας με τη μέγιστη ταχύτητα, μπορεί να φτάσει το πολύ έως τα 5 Megaflops. Μια απλή διαίρεση δείχνει ότι ο Touchstone Delta είναι περίπου 2.000 ταχύτερος από τον ταχύτερο υπολογιστή γραφείου αυτή τη στιγμή. Ο υπολογιστής θα χρησιμοποιηθεί από τους αχόρταγους, όπως πάντα, επιστήμονες, οι οποίοι πιστεύουν ότι με τη βοήθειά του θα εξάγουν πιο γρήγορα τα συμπεράσματά τους για διάφορες μελέτες.

Ανικανοποίητοι που είναι μερικοί άνθρωποι...

Η INFOCENTER ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ

Με σχολή Ηλεκτρονικών Υπολογιστών

Λίγο μετά τη μεταφορά της στο καινούριο της κατάστημα, η INFOCENTER αναπτύσσει νέες δραστηριότητες. Η τελευταία της είναι η δημιουργία Σχολής Ηλεκτρονικών Υπολογιστών. Στον ημιόροφο του καταστήματός της στην οδό Πασσαλίδη 37 στην ΚΑΛΑΜΑΡΙΑ έχει δημιουργήσει ένα χώρο διδασκαλίας, δίνοντας στους μαθητές της τη δυνατότητα να χειρίζονται ο καθένας το δικό υπολογιστή, μαθαίνοντας ένα σωρό αντικείμενα που μέχρι τώρα δεν ήξεραν. Αν λοιπόν σας ενδιαφέρει να μάθετε DOS, BASIC, PASCAL, επεξεργαστές κειμένου ή ό,τι άλλο περάσει από το μυαλό σας, δεν έχετε παρά να τηλεφωνήσετε στο 417254 ή καλύτερα να περάσετε να δείτε οι ίδιοι πώς ακριβώς μπορείτε να μάθετε όλα αυτά. Ετσι, θα έχετε ακόμη μια ευκαιρία να δείτε την αγαπημένη σας Amiga, αλλά και όλη την γκάμα των μηχανημάτων INFO που θα σας τρελάνουν με τις χαμηλές τιμές τους.

Η A-LINE μεταφέρεται...

Σε νέο κατάστημα για τους φίλους της Amiga

Η γνωστή σας πλέον A–LINE εδώ και λίγο καιρό, για να μπορεί να σας εξυπηρετεί καλύτερα, μεταφέρθηκε στην οδό Ν. Φωκά 11 στη Θεσσαλονίκη με τηλ. 224732.

Στο καινούριο της πλέον κατάστημα σας περιμένει για να σας ξεναγήσει για ακόμη μια φορά στο χώρο της COMMODORE και πιο ειδικά των AMIGA, τα οποία και πλαισιώνει μ' όλα τα περιφερειακά που θα μπορούσαν να σας ενδιαφέρουν.

Μια και δεν πήγατε στα εγκαίνια, μπορεί να πάτε τώρα.

TERRA INFRMATICA

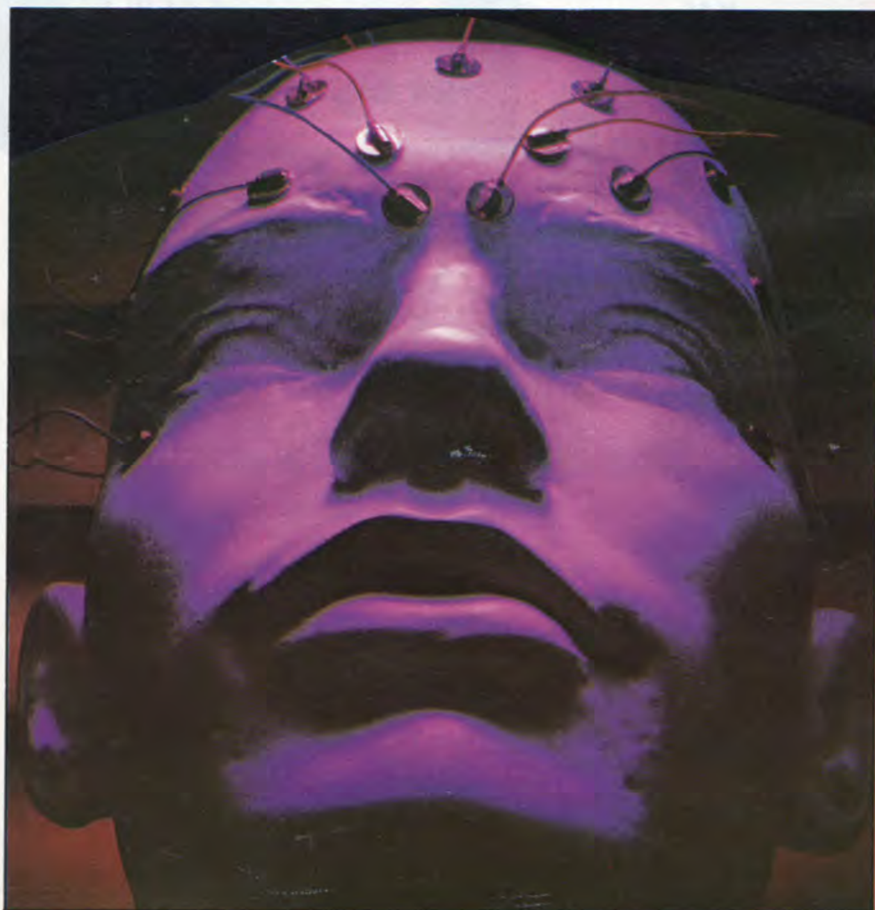
ΤΕΧΝΗΤΗ ΕΥΦΥΙΑ: ΠΟΣΟ ΕΞΥΠΝΗ ΕΙΝΑΙ;

Μια άλλη γνώμη για το μέλλον των υπολογιστών

Μπορείτε να κοιμάστε ήσυχοι. Οι υπολογιστές προβλέπεται να μην καταφέρουν να ξεπεράσουν το ανθρώπινο γένος σε ευφυΐα, τουλάχιστον στις επόμενες δεκαετίες. Ετσι τουλάχιστον μας διαβεβαιώνει ο Αμερικανός μαθηματικός και ακαδημαϊκός Jon Alley Paulos (Ελληνας;), ο οποίος με μια μόνο φράση γκρέμισε τις ελπίδες των οπαδών της τεχνητής νοημοσύνης. Οι υπολογιστές θα παραμείνουν ανίδεοι, λέει και συμπληρώνει: "Δεν έχουν τρόπους να καταλάβουν ότι, αν και ένα γούνινο παλτό είναι κατασκευασμένο από γούνα, το αδιάβροχο δεν είναι κατασκευασμένο από ...βροχή". Δικαίωμά σας να συμφωνήσετε ή να διαφωνήσετε.

Ωστόσο, θα πρέπει να επισημάνουμε στον κύριο καθηγητή ότι, αν και οι υπολογιστές μπορεί να δυσκολεύονται να επιλέξουν μεταξύ γούνας και αδιάβροχου, δεν δυσκολεύονται καθόλου να εκτοξεύσουν σε κλάσματα δευτερολέπτου οποιοδήποτε στρατηγικό όπλο και να το στείλουν ηπείρους μακριά, κυνηγώντας μάλιστα το στόχο είτε με τη θερμότητα που εκπέμπει είτε με άλλες "έξυπνες" μεθόδους.

Αρα, κατά την ταπεινή μας άποψη, κύριε καθηγητά, είναι θέμα ανθρώπινης επιλογής το τι θα μάθει ένα computer. Αρκεί μόνο να προθυμοποιηθούν εκείνοι που του έμαθαν τις λέξεις "στρατιωτικός στόχος" να του εξηγήσουν απλά από πόσα 0 και 1 αποτελείται ένα αδιάβροχο. Ετσι δεν είναι;



ΤΗΛΕ-ΗΧΟΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΗΛΕ-ΕΙΚΟΝΑ

Η άλλη άποψη της Hitachi για τα τηλέφωνα του αύριο

Γιατί να μη βλέπετε αυτόν στον οποίο τηλεφωνείτε; Πόσο θα θέλατε να δείτε εκείνον που σας κάνει συχνά φάρσες; Και, τέλος πάντων, τα πάντα προοδεύουν, γιατί το τηλέφωνο να μην μπορεί να μεταφέρει οπτικό σήμα; Μην ξεχνάτε ότι βρισκόμαστε στην εποχή των οπτικών ινών και ότι ακόμη και η Ελλάδα ακολουθεί την ψηφιακή τηλεφωνία. Η Hitachi λοιπόν αποφάσισε να πάρει επάνω της το θέμα, όπως έκανε τόσες και τόσες φορές.

Το τελευταίο της προϊόν είναι ένα βιντεόφωνο, το οποίο έχει τη δυνατότητα απεικόνισης έγχρωμων εικόνων. Οσοι νομίζετε ότι το ηλεκτρονικό αυτό δημιούργημα είναι δεκάδες χρόνια μπροστά από την εποχή του, ένα μόνο σας λέμε: πωλείται κανονικά στην Ιαπωνία και μάλιστα πάει πολύ καλά. Ο κωδικός του είναι HV-100 και περιλαμβάνει οθόνη υγρών κρυστάλλων των 5 ιντσών. Το σημαντικότερο ίσως πλεονέκτημά του είναι η δυνατότητα για ταυτόχρονη λήψη και εκπομπή έγχρωμων σημάτων, γεγονός που δίνει τη δυνατότητα για real-time οπτική σύνδεση με το συνομιλητή σας. Βέβαια, όχι ότι περιμένουμε να το δούμε σύντομα εδώ δεν έχουμε ψευδαισθήσεις. Αλλωστε, προτιμούμε σκέτη φωνή, αν πρέπει να πληρώσουμε 3.500 λίρες.

ΣΟΒΙΕΤΙΚΟ MARKETING

Βόλτες στον ηλεκτρικό με ένα PC στο χέρι

Να παίρνεις έναν υπολογιστή και να σου δίνουν μαζί και κάποια προγράμματα, το καταλαβαίνω. Οπως επίσης είναι κατανοητό το να παίρνεις μηχανογραφικό χαρτί μαζί με τον εκτυπωτή. Ομως, "πού κολλάει" να παίρνεις μαζί και εισιτήρια για το μετρό με κάθε αγορά υπολογιστή; Μια νέα εταιρία πώλησης υπολογιστών στη Σοβιετική Ενωση επέλεξε ωστόσο τον τρόπο αυτό, για να διαφημίσει την παρουσία της στη σοβιετική αγορά. Από τις 31 Ιουλίου μέχρι την 1η Σεπτεμβρίου, περίπου 5 εκατομμύρια Μοσχοβίτες κυκλοφόρησαν δωρεάν με το μετρό. Η συνολική δαπάνη της διαφήμισης υπολογίστηκε περίπου σε 80 εκατομμύρια δραχμές. Αν έπιασε βέβαια η καμπάνια, δεν ξέρουμε να σας πούμε. Αυτό που μάλλον κατάλαβαν οι κάτοικοι της Μόσχας είναι ότι η Πληροφορική είναι ωραίο πράγμα και έχει σχέση με το ...τζάμπα στο τρένο. Ωστόσο, δεν θα πρέπει να πείστηκαν ιδιαίτερα ότι έπειτα από αυτό θα πρέπει να αγοράσουν οπωσδήποτε κι ένα PC. Αλλοι λαοί, άλλα έθιμα...

TERRA INFORMATICA

ΚΑΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΠΑΘΑΙΝΟΥΝ ΙΛΙΓΓΟ

Τα "ψηφιακά" αίτια ενός αεροπορικού δυστυχήματος

Θα θυμάστε βέβαια το τραγικό αεροπορικό δυστύχημα του αεροπλάνου που ανήκε στην εταιρία του άλλοτε μεγάλου της Φόρμουλα 1 Νίκι Λάουντα. Ο θάνατος των 223 επιβατών του έδωσε αφορμή για εξονυχιστικές έρευνες σχετικά με τα αίτια που οδήγησαν στην τραγωδία. Τελικά, το αποτέλεσμα των ερευνών αθώωσε όλο το πλήρωμα και το ανθρώπινο δυναμικό, καθώς και το ίδιο το σκάφος. Ενας ένοχος υπάρχει μόνο: ο υπολογιστής!

Σύμφωνα με τις καταγραφές που βρέθηκαν αποθηκευμένες στο Μαύρο Κουτί του σκάφους, το αεροπλάνο βρέθηκε ξαφνικά να πέφτει λόγω μιας πολύ περίεργης "πρωτοβουλίας" που ανέλαβε ένας από τους κινητήρες. Μια από τις τουρμπίνες βρέθηκε σε κατάσταση "αντίστροφης επιτάχυνσης".

Πρόκειται για μια ενέργεια που εκτελείται μόνο όταν το αεροπλάνο προσγειώνεται, αλλά ποτέ σε συνθήκες πτήσης. Αν και κατά τη λειτουργία αυτή εμφανίστηκε ένα προειδοποιητικό φως, ο υπολογιστής το μετέφρασε σαν σήμα του πύργου ελέγχου "άδεια για προσγείωση".

Ο ίδιος ο Λάουντα, που άκουσε τις μαγνητοφωνημένες από το Κουτί στιγμές, ανέφερε ότι οι δυο πιλότοι προσπάθησαν μάταια να επαναφέρουν το αεροπλάνο στη φυσιολογική του κατάσταση. Ο υπολογιστής είχε αντίθετη γνώμη, η οποία δυστυχώς αποδείχτηκε μοιραία.

Οι έρευνες συνεχίζονται.



CAW: COMPUTER AIDED ...WAR!

Πεδία μαχών με στρατιώτες-cyborgs

Οτι οι υπολογιστές είναι πια πρωταγωνιστές στις πολεμικές αναμετρήσεις είναι γνωστό εδώ και καιρό και είχαμε την ευκαιρία να το διαπιστώσουμε πριν από λίγους μήνες. Ομως, οι εφαρμογές τους και σε αυτόν τον τομέα δείχνουν ανεξάντλητες. Σε λίγα χρόνια, λοιπόν, οι στρατιώτες των εξελιγμένων στρατιωτικά χωρών θα προελαύνουν στα πεδία των μαχών εξοπλισμένοι με μικροσκοπικούς υπολογιστές μέσα στα κράνη τους. Τα κράνη αυτά θα είναι έτοιμα από τους Αμερικανούς το έτος 1995 και θα έχουν εξελιγμένες τηλεπικοινωνιακές και γραφικές δυνατότητες, παρόμοιες με εκείνες που συναντά ήδη σήμερα στους μεγαλύτερους υπολογιστές ελέγχου των τανκς και των αεροσκαφών. Ο υπολογιστής αυτός θα επιτρέπει στο στρατιώτη να δέχεται στο οπτικό του πεδίο πληροφορίες και διαταγές. Θα υπάρχει επίσης ένα μικρόφωνο και ακόμη μια μίνι συσκευή που θα ενεργεί περίπου όπως το mouse. Τα στοιχεία που θα δέχεται θα του επιτρέπουν να γνωρίζει την ακριβή του θέση στο πεδίο της μάχης και επίσης να υπολογίζει με ακρίβεια τη θέση των αντίπαλων στρατευμάτων. Πίσω από την ανάπτυξη των κυβερνοπάνκ στρατιωτών του μέλλοντος βρίσκεται η πάντα ισχυρή και εφευρετική Texas Instruments. Αχρείαστοι να 'ναι...



COMPUTING ΣΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ

Λύσεις για τυφλούς χρήστες

Ο υπολογιστής είναι μια από τις συσκευές που δεν δείχνουν οίκτο στα ανάπηρα άτομα. Ειδικά οι τυφλοί είναι αδύνατον να χειριστούν τους υπολογιστές όπως είναι τώρα, μια και γι' αυτούς δεν υπάρχει οθόνη, ούτε γραφικά, αλλά ένα χρώμα στο σκοτάδι. Ωστόσο, στην αγορά προστέθηκε ένα ακόμη μηχάνημα τύπου organizer, το οποίο απευθύνεται στους τυφλούς χρήστες. Το όνομά του Braillemate. Το Braillemate έχει ασυνήθιστες ικανότητες για το μέγεθός του. Μπορεί να αποθηκεύσει 128 σελίδες κειμένου, ενώ περιέχει ημερολόγιο και τηλεφωνικό κατάλογο. Δέχεται κάρτες με πρόσθετη μνήμη RAM και παράλληλο interface. Ολα αυτά βέβαια δεν κάνουν ιδιαίτερα ξεχωριστό το μηχάνημα. Ομως, η ικανότητά του να συνδέεται με ειδικό εκτυπωτή τύπου ink-jet για την εκτύπωση των δεδομένων με το σύστημα Braille είναι το μεγάλο του πλεονέκτημα. Ετσι, οι τυφλοί users έχουν τη δυνατότητα να ανταλλάξουν δεδομένα, όχι μόνο μέσω των πανάκριβων μονάδων αναγνώρισης φωνής που χρησιμοποιούνταν μέχρι τώρα. Η εταιρία που κυκλοφόρησε το χρησιμότατο αυτό organizer είναι η αμερικανική Telesensory Systems.

Hi Tech

HI TECH

ΕΜΠΡΟΣ ΤΡΟΧΑΔΗΝ... ΜΑΡΣ

Τώρα μπορείτε να αθληθείτε μετά μουσικής ελέγχοντας ταυτόχρονα σε ποια αγωνιστική κατάσταση βρίσκεστε. Το Sanyo SPT 1000 σχεδιάστηκε για αθλητική χρήση. Επιλέξτε ανάμεσα σε περίπατο, βάδην και jogging. Δώστε και μερικά συμπληρωματικά στοιχεία (όπως επιθυμητή απόσταση κ.ά) και ξεκινάμε. Το walkman (κυριολεκτούμε για τον ορισμό πλέον!) υπολογίζει βήματα, ταχύτητα και απόσταση. Για την ώρα υπολογίζει την απόσταση που το χωρίζει από την ελληνική αγορά. Εν αναμονή, λοιπόν. ΡΑΔΕΛΠΑ, Κηφισίας 41-43, Παράδεισος, τηλ.: 6833960.





ΥΨΗΛΕΣ ΑΠΟΔΟΣΕΙΣ ΣΕ ΜΕΤΑΜΟΝΤΕΡΝΟ DESIGN

Αυτό το κόμπακτ στερεοφωνικό συγκρότημα με τη φουτουριστική σχεδίαση είναι ένα δημιούργημα της SHARP. Ο κωδικός του είναι CD-JX3X (GY). (αμάν ούτε password να ήταν!) και οι δυνατότητές του εντυπωσιακές. Διπλό κασετόφωνο, compact disc με φίλτρο 16 bit, 3 - D extra bass sound system, λειτουργία αυτόματης επανεκκίνησης του CD κ.ά. Γ.Λ. ΗΣΑΪΑΔΗΣ ΕΒΑΕ, Βουλιαγμένης 3, τηλ.: 9225213.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ HI-FI

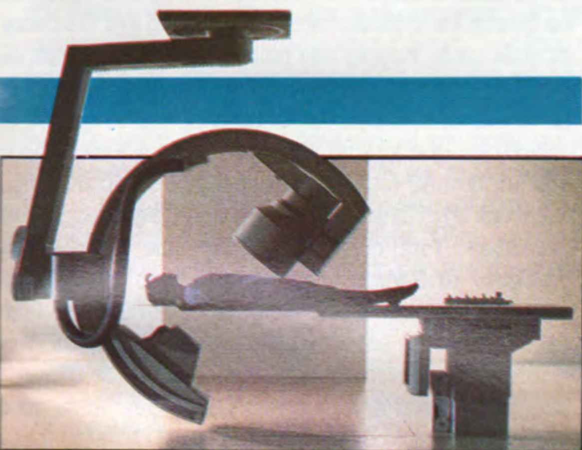
Η Sherwood είναι εταιρία κατασκευής ηχοσυστημάτων αυτοκινήτου. Το XR-2703 P είναι ένα από τα κορυφαία μοντέλα της. Ανάμεσα στα χαρακτηριστικά του συναντάμε Full auto logic reverse, Dolby C + B, είσοδο CD, οθόνη LCD με δυνατότητα επιλογής δύο χρωμάτων κ.ά. Η τιμή λιανικής φτάνει περίπου τις 125.000 δρχ.
Αντιπρόσωπος: Ν. Λινάρδος ΑΕ, Α. Μεταξά 2, τηλ.: 8074301



Η VIDEO ΔΙΠΛΗΣ ΚΑΣΕΤΑΣ

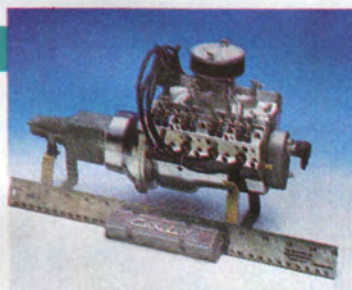
Η νέα γενιά βιντεοκασετών (VHS-C) αποτελούν μικρογραφία της γνωστή μας VHS. Η Panasonic κατασκεύασε ήδη το PV-7000 που είναι συμβατό και με τα δύο μεγέθη κασετών. Με οριζόντια ανάλυση 240 γραμμών, το μοντέλο αυτό κοστίζει στην Αμερική περίπου 100.000 δρχ. BIANE Α.Ε., Σολωμού 39, τηλ.: 3609621.





Η ΦΙΛΙΚΕΣ ΑΚΤΙΝΟΒΟΛΙΕΣ

Η γνωστή σε όλους μας εταιρία - γίγας Philips ανακοίνωσε, μέσω του ιατρικού της τμήματος, την κατασκευή ενός νέου συστήματος παραγωγής ακτίνων CX που είναι λιγότερο βλαβερές για τον άνθρωπο. Για την ώρα δεν γνωρίζουμε πόσο αποτελεσματική είναι αυτή η ακτινοβολία˙ ας ελπίσουμε όμως ότι σύντομα θα οδηγηθούμε σε ακτινοβολίες ακίνδυνες για τον άνθρωπο.



Α ΕΝΑΣ ΚΙΝΗΤΗΡΑΣ ΣΤΟ ΓΡΑΦΕΙΟ ΣΑΣ

Αν σας αρέσουν οι μηχανικές κατασκευές, τότε αυτός ο κινητήρας είναι σίγουρα για σας. Ισχύς 2 hp από 3cc στην καταπληκτική τιμή των 420.000 δρχ. στην Αμερική... (Μεταξύ μας, προτιμώ να αγοράσω κανένα παπάκι.) The Eastwood Co., 580 Lancaster Ave., Malvern PA 19355.

D ΚΑΝΤΕ ΤΗ ΝΥΧΤΑ ΜΕΡΑ

Dark Invader ονομάζεται το σύστημα που μας επιτρέπει να βλέπουμε στο σκοτάδι. Η ποιότητα της εικόνας που δίνει είναι 3 με 4 φορές καλύτερη σε ευκρίνεια από αυτή μιας κοινής τηλεόρασης. Η ενίσχυση στο ελάχιστο φως που υπάρχει τη νύχτα φτάνει τις 45.000 - 55.000 φορές, με πολύ εντυπωσιακά αποτελέσματα. Εξίσου εντυπωσιακή είναι και η τιμή του, που πλησιάζει τις 800.000 δρχ!!! Edmund Scientific Company, 101 E GLOUCESTER PIKE, BARRINGTON, NJ 08007-1380 USA.



HI TECH



ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ... ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ... ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ... ΕΔ



Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Η Silicon Valley, ως γνωστόν, δεν βρίσκεται στη Σтουρνάρη δίπλα από το Πολυτεχνείο της Αθήνας, αλλά έξω από το Σαν Φραντζίσκο. Οπου δηλαδή όλες οι μεγάλες κομπιουτεροεταιρίες έχουν στήσει τα εργαστήρια ερευνών τους και σχεδιάζουν όλα αυτά τα "υπέροχα" νέα προϊόντα που βλέπουμε κάθε μήνα στο εμπόριο. Ο λόγος για τον οποίο είναι όλες μαζεμένες εκεί είναι γιατί η φύση και ο καιρός πλησιάζουν την τελειότητα. Ψηλά καταπράσινα βουνά, κόλποι που βρέχονται από γαλάζια νερά, φοίνικες, ηλιόλουστες μέρες σχεδόν όλο το χρόνο και μία πολύ εύφορη κοιλάδα.

Τέλος πάντων, ας προσπαθήσουμε να ξεχάσουμε προς στιγμήν την ομορφιά του τοπίου, μια και θα ήθελα να δούμε τι γίνεται στην αγορά της Αμερικής αυτή τη στιγμή, αφού είναι φυσικό ότι θα επηρεάσει την ευρωπαϊκή αγορά ούτως ή άλλως.

Και συγκεκριμένα, θα ήθελα να δούμε την αγορά των παιχνιδομηχανών για τις οποίες γράψαμε εκτενώς στο προηγούμενο Pixel.

Οπως θα περίμενε κανείς, στην Αμερική κυριαρχούν οι γνωστές τέσσερις παιχνιδομηχανές χειρός. Το Gameboy της Nintendo, το Lynx της Atari, το Game Gear της Sega και το PC-Engine της Nec.

Απ' όλες αυτές τις κονσόλες, το Gameboy φαίνεται να έχει κυριαρχήσει στην αγορά. Ακόμα και τα super markets έχουν τη γνωστή μικρή κονσόλα και τα παιχνίδια της αναρτημένα ανάμεσα σε λαμπερές επιγραφές.

Το τι προσφέρει το Gameboy σίγουρα το διαβάσατε στο προηγούμενο τεύχος και φαίνεται ότι οι Αμερικανοί όντως έχουν ξετρελαθεί μαζί του. Από τη μεριά του, το Lynx της Atari φαίνεται να χάνει το ποσοστό του στην αμερικανική αγορά αργά αλλά σταθερά. Υπάρχουν βέβαια αρκετά παιχνίδια και η ποιότητα της έγχρωμης οθόνης του δεν έχει καμιά σχέση με τη μαυρόασπρη του Gameboy, αλλά δεν παύει σαν μηχάνημα να είναι μεγάλο (έχει σχεδόν το ίδιο μέγεθος με τον παλιό Spectrum), άσχημο και ακριβό. Οσο για το νέο Lynx που θα είναι πιο ελκυστικό, μικρότερο και φθηνότερο και στο οποίο αναφερθήκαμε τον περασμένο μήνα σε αυτή τη στήλη, δεν έχει ακόμα εμφανιστεί στα μαγαζιά, αν και η Atari μάς έχει ανακοινώσει ότι διατίθεται από τον περασμένο μήνα. Μάλιστα, στα περισσότερα μαγαζιά που ρωτήσαμε ούτε καν ήξεραν ότι υπήρχε! Αυτό βέβαια δεν μας εντυπωσιάζει ιδιαίτερα, μια και η Atari κάθε μήνα ανακοινώνει δέκα νέα προϊόντα, έτσι για να έχει. Να φανταστείτε ακόμα και αυτό το μήνα ξαναανακοίνωσε το νέο Lynx (λες και δεν το είχε κάνει τον προηγούμενο) και μας έδωσε μερικές παραπάνω πληροφορίες γύρω από αυτό. Για την ιστορία τις παραθέτουμε αυτούσιες. Διαστάσεις 9,5x4,5x3,5 ίντσες και έναν ξεχωριστό διακόπτη on-off για να μη χαλάνε τα παιχνίδια (έτσι λέει η ανακοίνωση). Ακόμα η οθόνη έχει ένα προστατευτικό και ολίγον μεγεθυντικό κρύσταλλο από πάνω της, για να δίνει την εντύπωση ότι είναι μεγαλύτερη. Κατά τα άλλα το μη χάνημα είναι απόλυτα συμβατό με το προηγούμενο Lynx μια και δεν διαφέρει σε τίποτα άλλο. Πάντως, αν δεν το ξέρουν στα μαγαζιά του Silicon Valley, μάλλον θα αργή σουμε να το δούμε εμείς στην Ευρώπη.

Ο γνωστός ανταποκριτής κατάφερε να περάσει δυο βδομάδες στην ηλιόλουστη Silicon Valley της Καλιφόρνιας τον περασμένο μήνα και να νιώσει τη διαφορά της αγοράς μεταξύ Αγγλίας και Αμερικής.

Ο πραγματικός αντίπαλος του Gameboy όμως δεν εί ναι το Lynx, αλλά το Game Gear της Sega, η οποία κα έχει αρχίσει μια πολύ δυναμική πολιτική εναντίον της Nintendo.

Μόνο τις διαφημίσεις της να δει κανείς, θα το καταλά βει πολύ καλά. Για παράδειγμα, στην τηλεόραση παρου σιάζει ένα οργουελικό σκηνικό όπου σε μία άχρωμη, μου ντή και κιτρινισμένη πολιτεία (η οθόνη του Gameboy εί ναι κιτρινωπή) ορδές παιδιών προχωρούν με μάτια απλα νή και πρόσωπα σκοτεινά και άψυχα σε μία τεράστια ου ρά που καταλήγει σε ένα στρογγυλό γραφείο. Πίσω απο το γραφείο υπάρχει ένας κύριος που, με ένα ύφος που θα ζήλευε και ο Μεφιστοφελής, δίνει από ένα Gameboy σε κάθε παιδί. Καθένα που παίρνει το Gameboy πάει σε μια γωνιά και παίζει το Tetris (που προσφέρεται δωρεάν με το Gameboy) Εξαφνα! Οι μεγάλες βαριές πόρτες ανοίγουν και φως χύνεται μέσα στο δωμάτιο. Ενας νεαρός σαν και αυτούς τους χαρούμενους και δυναμικούς που βλέπουμε στις διαφημίσεις της Coca-Cola εμφανίζει το GameGear. Τότε, σιγά σιγά οι ορδές των "παιδιών" επιστρέφουν τα Gameboys στον κύριο πίσω από το γραφείο, παίρνουν ένα Game Gear και "ξανανιώνουν". Τελικά, ολόκληρο το μέρος γεμίζει χρώμα και ζωή και όλοι παίζουν ευτυχισμένοι με το Game Gear. Το δε σλόγκαν που χρησιμοποιεί η Sega είναι: "Game Gear κάνει τους άνδρες να ξεχωρίζουν από τα αγόρια" (!!)

Επειτα από όλα αυτά, βέβαια, καταλαβαίνετε ότι η Sega δε αστειεύεται καθόλου και είναι έτοιμη για μεγάλο "καυγά". Πάντως, το Game Gear δείχνει να προσελκύει όλο και περισσότερους καταναλωτές και, φυσικά, οι καταστηματάρχες δεν παραλείπουν να τονίσουν ότι μπορεί να μετατραπεί σε φορητή τηλεόραση με την προσθήκη ενός επιπλέον module (που φυσικά κοστίζει όσο και το Game Gear, αλλά αυτό δεν το λέμε), ενώ τα υπόλοιπα δεν μπορούν να μετατραπούν σε τίποτα! Λες και αγοράζει κανείς παιχνιδομηχανές, περιμένοντας να τις μετατρέψει αργότερα σε κάτι άλλο.

Ενώ όμως αυτά συμβαίνουν στις "δυτικές" χώρες, στην Ιαπωνία η NEC παρουσίασε τη νέα παιχνιδομηχανή της, που ονομάζεται PC Engine Due, και είναι μία εξελιγμένη έκδοση του γνωστού PC Engine. Η "εξέλιξη" συνοψίζεται στο γεγονός ότι το Due έχει ενσωματωμένο ένα drive για CD-Roms. Για να σας δώσουμε να καταλάβετε περί τίνος πρόκειται, το μηχάνημα έχει μέγεθος φορητού κομπιούτερ (λέγε με laptop), προσφέρει 2 Megabytes μνήμης, έχει ένα drive για CD-ROMS και μία έγχρωμη οθόνη υγρού κρυστάλλου μεγέθους 4,3 ιντσών, αλλά μπορεί να συνδεθεί και στην τηλεόραση! Η τιμή του είναι αυτή τη στιγμή περί τις 120.000 δρχ. στην Ιαπωνία, αλλά μην περιμένετε να έχει αυτή την τιμή όταν θα φτάσει στην Ευρώπη. Από παιχνίδια δε έχει 24!

Αλλά ας αφήσουμε τα παιχνίδια, για να δούμε κάτι που σίγουρα θα επηρεάσει την αγορά πολύ σύντομα. Ως γνωστόν, η IBM και η Apple έχουν υπογράψει μια "συνθήκη εκεχειρίας και συνεργασίας" από τον περασμένο μήνα και ολόκληρος ο κόσμος περιμένει με κομμένη την ανάσα να δει τι θα βγει από αυτή τη συνεργασία των δύο γιγάντων.

Ξέρουμε, βέβαια, ότι ετοιμάζουν ένα νέο λειτουργικό σύστημα που θα αντικαταστήσει το Unix, το MacOS και το MS-Windows με μία "κίνηση", αλλά αυτό το μήνα ανακοίνωσαν κάτι πιο ρεαλιστικό και πιστευτό. Βάσει της συμφωνίας τους, ετοιμάζονται να κυκλοφορήσουν στην αγορά μια νέα γενιά υπολογιστών χειρός.

Η αγορά αυτή φαίνεται να έχει αρχίσει να επεκτείνεται αυτή την εποχή και, ως γνωστόν, κυριαρχείται από τους Γιαπωνέζους παρά τις φιλότιμες προσπάθειες της αγγλικής Psion και αυτού ακόμα του Θείου (ένας είναι ο θείος). Ετσι λοιπόν τώρα μπαίνουν στο παιχνίδι και οι μεγάλοι του χώρου. Λέγεται ότι τα νέα αυτά μηχανήματα θα προσφέρουν πραγματική υπολογιστική δύναμη, αποθήκευση δεδομένων σε νέας τεχνολογίας CDs. Το πότε θα δούμε αυτά τα νέα μηχανήματα δεν είναι σίγουρο, αλλά η στήλη γνωρίζει ότι η Apple ήδη δουλεύει με την Sony για την κατασκευή νέων πολύ γρήγορων CDs για τα Macs της και ακόμα ότι έχει επενδύσει πάρα πολλά χρήματα για τη σχεδίαση νέων συστημάτων multimedia. Ολην αυτή την έρευνα σίγουρα μπορεί να την προσφέρει στην αγορά πολύ πιο γρήγορα απ' ό,τι θα περίμενε η ίδια, αν έχει τη βοήθεια της IBM.

Δεν θα ήταν σωστό να σας αφήσουμε αυτό το μήνα χωρίς να αναφέρουμε τις νέες ανακοινώσεις της Atari (έτσι για ποικιλία δηλαδή). Εκτός λοιπόν από την "επανανακοίνωση" του Lynx, είχαμε και κάτι που μπορεί να αποδειχθεί ενδιαφέρον. Πρόκειται για ένα νέο control panel για τα STs και τα μυθικά TT. Το control panel είναι το γνωστό σύστημα με τα icons που ελέγχει το ST και ιδιαίτερα το λειτουργικό του, το γνωστό TOS.

Σύμφωνα με την Atari, οποιοδήποτε μηχάνημα τρέχει το TOS, θα μπορεί να τρέξει το καινούριο control panel. Το όνομά του είναι "Extensible Control Panel" (που σημαίνει επεκτάσιμο) ή ECP. Το νέο αυτό panel λοιπόν σας επιτρέπει να αλλάξετε τον τρόπο που λειτουργεί το λειτουργικό, δηλαδή πόσο γρήγορο είναι το Auto-repeat και αν χρειάζεστε δύο πατήματα στο mouse για να γίνει κάτι, κι άλλα τέτοια φοβερά.

Το μόνο πραγματικά καινούριο πλεονέκτημα του ECP είναι ότι επιτρέπει στο λειτουργικό να φορτώνει τα υποπρογράμματα που χρησιμοποιεί, μόνο όταν χρειάζεται και όχι όλα ταυτόχρονα όπως γίνεται μέχρι σήμερα. Μ' αυτό τον τρόπο ελευθερώνεται μνήμη που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από άλλα προγράμματα. Αρα, ειδικά όσοι είναι κάτοχοι των "μικρών" σε μνήμη ST, σίγουρα θα χαρούν με το νέο ECP. Το νέο αυτό ECP προσφέρεται εντελώς δωρεάν! Η Atari αποφάσισε να είναι καλή με τους χρήστες της και διοχέτευσε το ECP στα διάφορα BBS της Αμερικής, απ' όπου μπορεί να γίνει download. Στην Αγγλία και στην Ευρώπη έχει κάνει ήδη την εμφάνισή του στα πάμπολα εμπορικά καιρασιτεχνικά και μη BBS, οπότε μάλλον είναι καιρός να αγοράσετε εκείνο το modem που λέγαμε.

Και μ' αυτή την είδηση θα σας αφήσουμε κι αυτό το μήνα. Από το φθινοπωρινό Λονδίνο λοιπόν,

Γεια και Χαρά

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΒΑΡΑΤΕ ΤΗ ΤΩΡΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΖΑΛΙΣΜΕΝΗ

Φαίνεται ότι η Microsoft δεν περνάει την καλύτερη εποχή της. Οχι ότι ήταν ποτέ η καλύτερη φίλη της αγοράς, αλλά σίγουρα με την παντοδυναμία του MS-DOS είχε δημιουργήσει μεγάλο φθόνο και ζήλια. Τώρα όμως που η IBM ενώθηκε με την Apple για να (μεταξύ άλλων) σπάσει τα δεσμά της με την Microsoft, άρχισε την αντεπίθεση και η Digital Research, η παλιά άσπονδη φίλη της. Ως γνωστόν, η DR είχε ξαναέλθει στο προσκήνιο με την παρουσίαση του DR-DOS 5.0, το οποίο κατάφερε να είναι απόλυτα συμβατό και πολύ καλύτερο από το MS-DOS για κάθε IBM συμβατό μηχάνημα. Τώρα λοιπόν, με την ευκαιρία της ανακοίνωσης του MS-DOS 5.0, ανακοίνωσε το DR-DOS 6.0, το οποίο, σύμφωνα με την ανακοίνωση της εταιρίας, είναι κατά 2 χρόνια πιο μπροστά από το MS-DOS. Είναι μικρότερο (σε απαιτήσεις μνήμης), γρηγορότερο, υπολογίζει και μειώνει την κατανάλωση της μπαταρίας στα φορητά και μπορεί να φορτώσει τον εαυτό του σε ένα άλλο μηχάνημα, στο οποίο το αρχικό μηχάνημα να είναι συνδεδεμένο μέσω σειριακού ή modem. Οπως και το περίφημο πρόγραμμα Laplink. Ολοι μαζί λοιπόν ενωμένοι εναντίον της Microsoft.

ΤΟ ΜΑΤΙ ΤΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ

Η Canon παρουσίασε στην αγορά της Αγγλίας ένα πολύ ενδιαφέρον προϊόν. Πρόκειται για τη νέα ψηφιακή της φωτογραφική μηχανή ION-PC. Η μηχανή αυτή λειτουργεί ως συμβατική φωτογραφική μηχανή, αλλά αποθηκεύει τις φωτογραφίες της όχι πάνω σε φιλμ, αλλά σε μία πολύ μικρή δισκέτα νέας τεχνολογίας, υπό μορφή ψηφιακών εικόνων. Η δισκέτα αυτή μπορεί να αποθηκεύσει μέχρι και 50 φωτογραφίες. Το ενδιαφέρον όμως είναι ότι μπορείτε να συνδέσετε την ION-PC σε ένα οποιοδήποτε PC και να δείτε τις φωτογραφίες σας, να τις τυπώσετε (ασπρόμαυρες ή έγχρωμες εξαρτάται τι εκτυπωτή έχετε), ή ακόμα και να τις χρησιμοποιήσετε μαζί με άλλα προγράμματα, όπως αυτά για Desktop Publishing. Η ION-PC, μαζί με τα καλώδια και το software που χρειάζεται για να τη χρησιμοποιήσετε με ένα PC, κοστίζει 995 λίρες συν ΦΠΑ στην Αγγλία (330.000 δρχ.).

ΑΥΤΟΙ ΠΩΣ ΤΟ ΗΞΕΡΑΝ

Κατά διαβολική σύμπτωση, η εταιρία Spectrum-Holobyte είχε παρουσιάσει τον περασμένο Ιούνιο στην Αμερική ένα νέο παιχνίδι που λεγόταν "Κρίση στο Κρεμλίνο". Στο παιχνίδι παίζετε το ρόλο του προέδρου της Σοβιετικής Ενωσης, που προσπαθεί να ξεπεράσει τις ραδιουργίες της Κα-γκε-μπε. Μάλιστα, σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού ένας από τους "ραδιουργούς" πλησιάζει τον Πρόεδρο και του λέει ότι η Κα-γκε-μπε "ανησυχεί" για την υγεία του. Μετά από δύο μήνες, λες και κάποια ανωτέρα δύναμη είχε παίξει το παιχνίδι, έγινε η γνωστή απόπειρα πραξικοπήματος στη Ρωσία. Η Holobyte, μάλιστα, λέει ότι η Κα-γκε-μπε "έκλεψε" την ιδέα απ' αυτούς και ότι τώρα θα κάνει μία αλλαγή στο παιχνίδι, έτσι ώστε να επιστρέφει στο τέλος ο Πρόεδρος στην εξουσία!

ΘΕΛΕΤΕ ΚΑΛΥΤΕΡΟ KEYBOARD;

Το αν το keyboard του PC είναι καλύτερο από το keyboard του Atari είναι θέμα προσωπικού γούστου, αλλά η εταιρία Z-keys παρουσίασε ένα νέο adaptor για τα 520 και 1040ST, που επιτρέπει τη χρήση ενός πληκτρολογίου για PC και για τα ST. Ετσι λοιπόν, αν το πληκτρολόγιο κοντεύει να αχρηστευθεί από τα πολλά "χτυπήματα", ίσως το Z-keys να είναι η λύση. Το adaptor θα κοστίζει περί τις 40 λίρες (13.000 δρχ.) και θα φτάσει στην Αγγλία πριν από τα Χριστούγεννα.





Γράφει ο Βασίλης Γούσιας

ΒΑΛΤΑ ΠΙΣΩ ΣΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥΣ

Η προστασία της φύσηςδεν είναι μια υπόθεση που αφορά μόνο τις οικολογικές οργανώσεις, αλλά υποχρέωση του καθενός προς τον πλανήτη μας

Ημουνα στον προστατευόμενο υδροβιότοπο στις Πρέσπες, τον Αύγουστο. Σε μια μοναδική μινιμαλιστική ατμόσφαιρα, που αποτελεί τον παράδεισο για εκατοντάδες είδη πουλιών. Εκεί μπορεί κανείς να νιώσει την έννοια της οικολογικής ισορροπίας, καθώς ο αριθμός των εντόμων και των ερπετών δεν είναι ενοχλητικός, μολονότι η μικρή Πρέσπα θυμίζει περισσότερο βάλτο και λιγότερο λίμνη. Μπορεί ακόμα κανείςνα στηθεί στη στενή λωρίδα στεριάς ανάμεσα στις δύο λίμνες και να χαζεύει σμήνη ολόκληρα από πελεκάνους και κορμοράνους να επιστρέφουν το σούρουπο στις φωλιές τους μετά από την ψαριά της μέρας.

Σ' αυτή λοιπόν τη στενή λωρίδα στεριάς, στους στύλους δεξιά κι αριστερά από το δρόμο, κάθονται να ξεκουραστούν πολλές φορές τα πουλιά. Σταματούσα το αυτοκίνητό μου δίπλα τους και δεν κάναν καμιά κίνηση. Τα κοιτούσα και πάλι δεν κάναν καμία κίνηση. Σήκωνα τη φωτογραφική μου μηχανή, και πριν προλάβω να κάνω τις δέουσες ρυθμίσεις στο φακό, τα πουλιά φεύγαν.

Επαναλήφθηκε μερικές φορές, ώσπου κατάλαβα τι συνέβαινε: βλέποντας άνθρωπο να τα σημαδεύει με κάτι, τρομοκρατούνταν. Γιατί έχουν συνηθίσει να τα σημαδεύουν με κυνηγετικά όπλα!

Επιασα τον εαυτό μου να μονολογεί, "πόση ζημιά κάναμε σ' αυτόν τον πλανήτη..."

Το ενδιαφέρον για τη φύση και την καταστροφή της δεν είναι κάτι καινούριο. Σαν πρώτο οικολογικό μανιφέστο θεωρείται η επιστολή του αρχηγού των Σιου, Καθιστού Βούβαλου,, προς τον πρόεδρο των ΗΠΑ; τον περασμένο αιώνα. Και βρίσκει κανείς οικολογικά στοιχεία και σε παλιότερα συγγράμματα, όπως ο "Αιμίλιος" του Ρουσσώ. Ωστόσο, μόλις πριν από 40 χρόνια, με το νέφος του Λονδίνου, το σμογκ, άρχισε να νιάζεται ο κόσμος για το περιβάλλον. Υστερα ήρθε το DTT, ήρθε και η ενεργειακή κρίση το '73, που ξεκαθάρισε ότι όλα έχουν ένα όριο και το καρέ συμπληρώθηκε το '86 με το Τσέρνομπιλ. Οπότε σήμερα, λίγο πολύ όλοι οι άνθρωποι ενδιαφέρονται για τη φύση και την προστασία της. Ετσι έχουν ακουστεί και γραφεί πολλά για την οικολογία τα τελευταία χρόνια. Τα πιο πολλά όμως σε υστερικούς τόνους, οι οποίοι συνδυαζόμενοι με το γεγονός ότι πολλά απ' τα μέλη των οικολογικών οργανώσεων προέρχονται από διαλυμένες ακροαριστερές οργανώσεις, έχουν κάνει τους πιο πολλούς πολίτες των βιομηχανικά αναπτυγμένων χωρών να αντιμετωπίζουν τις οικολογικές απόψεις με καχυποψία.

Λοιπόν, πρέπει να ξεκαθαρίσουμε δύο πράγματα. Το ένα έχει να κάνει με την καταστροφή της φύσης: δεν μπορούμε να καταστρέψουμε τη ζωή στον πλανήτη, ακόμα και με δέκα πυρηνικούς πολέμους. Υπάρχουν είδη που αντέχουν στη ραδιενέργεια. Το βέβαιο όμως είναι πως μπορούμε να καταστρέψουμε όλες τις εξελιγμένες μορφές ζωής. Κι ανάμεσά τους εμάς τους ίδιους.

Το άλλο που πρέπει να ξεκαθαρίσουμε είναι πως δεν μπορούμε να σταματήσουμε την πορεία της εξέλιξης του πολιτισμού μας. Νομίζω, οι υστερικές κραυγές κάποιων εξτρεμιστών οικολόγων έχουν να κάνουν με το φόβο τους για το νέο. Σε κάθε εποχή υπήρχαν άνθρωποι που, μη μπορώντας να κατανοήσουν το καινούριο, προσπαθούσαν είτε να το φρενάρουν, είτε να το καταστρέψουν (για παράδειγμα, η ιερά εξέταση στο Μεσαίωνα).

Εξηγώ γιατί η τεχνολογία είναι απαραίτητη για την επιβίωσή μας, μ' ένα απλό ερώτημα: πόσους ανθρώπους θα μπορούσε να θρέψει ο πλανήτης Γη χωρίς τεχνολογία; Πολλοί υπολογισμοί μπορούν να γίνουν εδώ, άλλοι ουτοπιστικοί κι άλλοι ρεαλιστικοί. Προτιμώ ωστόσο τον πιο απλό δυνατό. Ο ανθρώπινος πληθυσμός έφτασε τα 5 δις, χάρη στην τεχνολογία, με την οποία ο άνθρωπος κυριάρχησε στις αιτίες που κοντρολάρουν τον πληθυσμό ενός είδους (τα άλλα ζώα που νικήθηκαν με τα όπλα, τα στοιχεία της φύσης που νικήθηκαν με την κατοικία, τις δυσκολίες ανεύρεσης τροφής που νικήθηκαν με τη γεωργία και τις αρρώστιες που νικήθηκαν με τη βιολογία).

Λοιπόν, πόσους ανθρώπους θα μπορούσε να θρέψει η Γη χωρίς τεχνολογία; Μόνο 2 εκατομμύρια! Γιατί τόσος ήταν ο πληθυσμός του πλανήτη, όταν ένας πανέξυπνος Χόμο Ερέκτους, έκθαμβος και τρομαγμένος ταυτόχρονα, ανακάλυπτε τη φωτιά, το πρώτο βήμα για την ανάπτυξη του πολιτισμού μας.

Ενα χαρακτηριστικό παράδειγμα: η τεχνολογία, με την αποχέτευση και τα εμβόλια, έσωσε τους κατοίκους των μεγαλουπόλεων από τις επιδημίες, απ' τις οποίες πέθαιναν κατά εκατομμύρια το Μεσαίωνα.

Και η τεχνολογία θα δώσει στην επόμενη χιλιετία τη λύση σε πολλά προβλήματα του ανθρώπου με την εκμετάλλευση του διαστήματος. Μα φυσικά, στο μεταξύ, όλοι μπορούμε και πρέπει να βοηθήσουμε το ανθρώπινο είδος στην επιβίωση και την πρόοδό του, προστατεύοντας τη φύση: κάντε οικονομία στην κατανάλωση ενέργειας. Σε μια έξοδο προτιμήστε το καταλυτικό αυτοκίνητο της παρέας. Χρησιμοποιήστε, στο μέτρο του δυνατού, ανακυκλούμενα υλικά. Μην κάνετε σκουπίδια. Προστατέψτε τα ζώα και τα φυτά. Μη χρησιμοποιείτε λακ (που, εκτός από το όζον, καταστρέφει τα μαλλιά και στο κάτω κάτω το φυσικό λουκ είναι "ιν" στα 90s). Υπάρχουν τόσοι τρόποι σε κάθε στιγμή της ζωής μας για να προστατεύσουμε το φυσικό περιβάλλον, χωρίς να θυσιάσουμε τίποτε από τον πολιτισμό και την πρόοδο...

Ολα, δεν έχουν χαθεί όλα
Και το φως εμφανίζεται στις σκιές της αυγής
Οταν τα μάτια σου μπορούν να δουν,
Πάρε τα κομμάτια, βάλτα πίσω στη θέση τους.

Ετσι τραγουδούσε ο Πίτερ Γκάμπριελ το 1970. Λοιπόν, αυτό ακριβώς πρέπει να κάνουμε, να βάλουμε τα κομμάτια πίσω στη θέση τους.

ΘΕΜΑ

ΤΑΞΙΔΕΨΤΕ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ!

... ΑΠΟ ΤΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Πριν από δεκαπέντε χρόνια η Rockwell International, στα πλαίσια μιας σύμβασης με τη N.A.S.A., σχεδίασε ένα διαστημικό επιβατηγό χωρητικότητας 80 ατόμων, εξοπλισμένο με θέσεις τύπου αεροπλάνου. Πολύ σύντομα το πρόβλημα του κόστους μιας διαστημικής πτήσης ξεπεράσθηκε, και το 1989 η Space Society ανακοίνωσε ότι η πρώτη διαστημική πτήση με επιβάτες είχε ήδη προγραμματιστεί για τις 12 Οκτωβρίου 1992!

ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΕΠΗΒΟΛΟ ΣΧΕΔΙΟ

Λίγοι πήραν στα σοβαρά την ανακοίνωση της Space Society, γιατί είναι δύσκολο να πιστέψει κανείς ότι είναι δυνατόν να πραγματοποιηθεί ένα τόσο μεγαλεπήβολο σχέδιο τόσο σύντομα. Κι όμως, έπειτα από ένα χρόνο η Space Society κοινοποίησε το πρόγραμμα του ταξιδιού, καθώς και την τιμή του εισιτηρίου, και μάλιστα προσδιόρισε και τη χρονική βάση των εκτοξεύσεων ως εβδομαδιαία! Και δεν σταμάτησε εκεί... Πολλά ταξιδιωτικά γραφεία συμβλήθηκαν με το πρόγραμμα διαστημικού τουρισμού, και μεταξύ τους ήταν και η "δική μας" ΜΑΝΟΣ TRAVEL!

Για να γίνει μια πτήση, χρειάζεται ένα σκάφος... Και η Space Society έχει γι' αυτό το σκοπό το εικοσαθέσιο Space Explorer που έχει κατασκευαστεί, ώστε να κάνει μικρή κατανάλωση καυσίμων - τόσο στην εκτόξευση, όσο και κατά την επαναφορά του στην ατμόσφαιρα. Στο πρόγραμμα περιλαμβάνεται, εκτός από την πτήση (που θα διαρκεί οκτώ ως δώδεκα ώρες), και το ταξίδι από τη χώρα του επιβάτη ως το διαστημικό κέντρο, καθώς και τριήμερη εκπαιδευτική και προπαρασκευαστική διαδικασία.

"Οι επιβάτες της διαστημικής πτήσης εκατόν τρία να επιβιβαστούν στο σκάφος EXPLORER. Εκτόξευση στις οκτώ, κεντρική ώρα Η.Π.Α." θα μπορούσε να είναι απόσπασμα από μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας... αλλά δεν είναι: τα ταξίδια στο διάστημα είναι τόσο κοντά μας όσο δεν ήταν ποτέ άλλοτε.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΤΑΞΙΔΙΟΥ

Η πρώτη μέρα αναλώνεται στο ταξίδι για Νέα Υόρκη. Φυσικά, το ταξίδι γίνεται με αεροπλάνο, και οι διαστημικοί ταξιδιώτες δεν θα μπορούσαν να κοιμηθούν παρά σε ένα πρώτης κατηγορίας ξενοδοχείο στο Μανχάτταν. Το ταξιδιωτικό γραφείο αναλαμβάνει τον προγραμματισμό της πτήσης, καθώς και το ραντεβού με τον υπεύθυνο της Space Society. Το πρωί της δεύτερης ημέρας θα βρει τους επίδοξους αστροναύτες να ταξιδεύουν προς το διαστημικό κέντρο προετοιμασίας, η τοποθεσία του οποίου δεν έχει ακόμη προσδιορισθεί. Ο χρόνος έχει υπολογιστεί προσεκτικά, ώστε οι ταξιδιώτες να μην κουραστούν - αφού το ταξίδι απαιτεί άριστη φυσική κατάσταση, για να αποφευχθούν απρόσμενες και δυσάρεστες καταστάσεις. Την τρίτη ημέρα, αρχίζει η φάση της προετοιμασίας για το ταξίδι, με διάφορες διαλέξεις, ενώ το εξειδικευμένο προσωπικό θα είναι στη διάθεση των ταξιδιωτών για να απαντήσει σε όλες τους τις απορίες και ερωτήσεις και να τους ξεναγήσει στους χώρους του κέντρου. Η τέταρτη ημέρα σηματοδοτεί την έναρξη της εκπαίδευσης, οπότε και χορηγείται στους συμμετέχοντες ένα "ταξιδιωτικό εγχειρίδιο", στην επεξήγηση του οποίου αναλώνεται η υπόλοιπη ημέρα. Η εκπαίδευση ολοκληρώνεται την πέμπτη ημέρα, με πρακτική εξάσκηση σε καμπίνα - πιστό αντίγραφο της πραγματικής, σε φυσικό μέγεθος.

Η μεγάλη μέρα είναι η έκτη του προγράμματος... Οι επιβάτες θα φτάσουν στο χώρο εκτόξευσης στις επτά το πρωί, μια ώρα πριν από την αναχώρηση για τ' άστρα. Θα επιβιβασθούν στο σκάφος και θα εγκατασταθούν στις θέσεις τους - οι οποίες, βέβαια, είναι προκαθορισμένες. Το πλήρωμα θα δώσει τις τελευταίες οδηγίες, και στις οκτώ ολοκληρώνεται η διαδικασία εκτόξευσης - την οποία και θα παρακολουθήσουν οι πρωτοπόροι του διαστημικού τουρισμού, μέσω της τηλεόρασης κλειστού κυκλώματος - σίγουρα κανείς δεν θα ήθελε να χάσει το θέαμα της ΔΙΚΗΣ του εκτόξευσης στο διάστημα! Καθώς το Space Explorer θα αναπτύσσει ταχύτητα, μέχρι να φτάσει στην απαιτούμενη ταχύτητα διαφυγής από το γήινο βαρυτικό πεδίο για να μπει στην επιλεγμένη τροχιά, οι επιβάτες θα αναζητήσουν το θόρυβο και την ωστική δύναμη στο μονωμένο περιβάλλον της καμπίνας - υπό την προϋπόθεση ότι δεν θα έχουν μουδιάσει από τον ενθουσιασμό! Στα 100.000 πόδια ο θόρυβος μειώνεται, εφ' όσον το σκάφος φεύγει από τη γήινη ατμόσφαιρα για να βρεθεί στο κενό του διαστήματος. Ο ουρανός σκοτεινιάζει, και παράλληλα η ωστική δύναμη τριπλασιάζεται για λίγα λεπτά - και έπειτα από διαδρομή 1.000 μιλίων η καμπίνα μπαίνει στην τελική της τροχιά, οπότε και σταματούν οι μηχανές, μετά την απαραίτητη ανάσχεση - δίνοντας στους επιβάτες τη δυνατότητα να θαυμάσουν τον διαστημικό ορίζοντα, που έχουνε δει μέχρι τώρα μόνο στις φωτογραφίες. Σε αυτή τη φάση το σκάφος θα αιωρείται στο διάστημα, σε τροχιά γύρω από τη γη, ενώ στο εσωτερικό του θα επικρατούν συνθήκες έλλειψης βαρύτητας. Οι επιβάτες θα έχουν το χρόνο να προσαρμοστούν στο αβαρές περιβάλλον τους - πράγμα όχι και τόσο εύκολο, όπως θα μπορείτε να φανταστείτε, και το πλήρωμα θα τους βοηθήσει να εξοικειωθούν με το φαγητό, τις τουαλέτες και τις άλλες διαδικασίες "ρουτίνας(!), όπως και τις διαδικασίες υγείας και ασφάλειας και τους κανονισμούς εδάφους.

Μετά την προσαρμογή των επιβατών, το πλήρωμα του σκάφους θα επιδείξει τη χρήση του τεχνικού εξοπλισμού, το σχέδιο πτήσης, τη διαδρομή τροχιάς, τις μεθόδους αναγνώρισης περιοχών της γης από τη θέση του διαστημικού παρατηρητή, καθώς και τις μεθόδους αναγνώρισης αντικειμένων του διαστήματος. Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού οι επιβάτες θα έχουν την ευκαιρία να

NEO!!
ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

8 μέρες

Το ενημερωτικό έντυπο της "MANOS TRAVEL" για το νέο ταξίδι στο... διάστημα. Οπως βλέπετε διαφημίζεται όπως καθένα από τα πολλά ταξίδια της παραπάνω εταιρίας.

φάνε δύο γεύματα σε περιβάλλον έλλειψης βαρύτητας, να παρατηρήσουν το διάστημα, το γήινο ορίζοντα και το περιβάλλον του πλανήτη όπου ζουν, να παρακολουθήσουν προγράμματα για τη φωτογράφηση του διαστήματος, τον εντοπισμό ενδιαφερόντων σημείων στη γη και περασμάτων στο διάστημα, ενώ θα παρακολουθήσουν και κάποια επιστημονικά πειράματα, με την πιθανότητα κάποιας συμμετοχής τους σε αυτά (όχι, δεν θα μπορέσουν να παίξουν με τον πίνακα ελέγχου των ανασχετικών πυραύλων!). Κατά τη διάρκεια της επιστροφής το σκάφος θα προσεγγίσει τα 170.000 πόδια ύψους από το επίπεδο της θάλασσας, και μετά την απαραίτητη διαδικασία διόρθωσης πορείας, θα κινητοποιηθεί η διαδικασία προσγείωσης. Μετά την προσγείωση, οι επιβάτες θα επιστρέψουν στο διαστημικό κέντρο, για την επισφράγιση της διαστημικής τους εμπειρίας που θα έχει διαρκέσει οκτώ ως δώδεκα ώρες. Την έβδομη μέρα, στο διαστημικό κέντρο, το προσωπικό θα παρουσιάσει μια ανάλυση της πτήσης, και η υπόλοιπη ημέρα θα είναι ελεύθερη για ανάπαυση. Την όγδοη μέρα, οι... βετεράνοι του διαστήματος θα παραληφθούν από τους υπεύθυνους του ταξιδιωτικού γραφείου για να επιστρέψουν και πάλι στην πατρίδα τους - όσο και αν διαμαρτυρηθούν ότι θέλουν κι άλλο!

ΤΟ... ΑΚΡΙΒΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Φυσικά, ένα τέτοιο κολοσσιαίο πρόγραμμα δεν θα μπορούσε παρά να έχει και έναν εξίσου κολοσσιαίο προϋπολογισμό... ο οποίος, αναπόφευκτα, έχει επιδράσει και στην τιμή του "εισιτηρίου": η προκαταβολή είναι 300 δολάρια (μη επιστρέψιμα, σε περίπτωση ακύρωσης ή αλλαγής γνώμης του ταξιδιώτη), συν 5.000 δολάρια, συνολικά ένα εκατομμύριο δραχμές, μόνον για προκαταβολή! Το δε πλήρες αντίτιμο ενός ταξιδιού στο διάστημα ανέρχεται σε - κρατηθείτε! - 52.300 $ (ναι, καλά καταλάβατε, μιλάμε για το ισόποσο δέκα εκατομμυρίων δραχμών). Αλλά τι περιμένατε, δηλαδή; Για το διάστημα μιλάμε!

Και μην βιαστείτε να πείτε ότι δεν θα πάει κανείς, γιατί έχουν ήδη δηλώσει συμμετοχή επτακόσια άτομα, που σημαίνει ότι ήδη έχουν κλείσει οι πρώτες τριάντα πέντε πτήσεις. Και, επιπροσθέτως, δύο από αυτούς είναι Ελληνες! Φροντίσαμε μάλιστα και μάθαμε ότι είναι ένα άτομο από την Καλαμάτα και άλλο ένα από την Ξάνθη. Το σίγουρο, πάντως, είναι ότι, όταν πραγματοποιηθεί το πρόγραμμα, η λίστα αναμονής θα λάβει ανατριχιαστικές διαστάσεις, και δεν αποκλείεται πολλοί να περάσουν το επιτρεπόμενο όριο ηλικίας, προτού πάρουν σειρά!

Ο ΛΕΥΚΟΣ ΟΙΚΟΣ ΔΕΝ ΣΥΜΦΩΝΕΙ

Μην βιαστείτε όμως να πουλήσετε το σπίτι, το αυτοκίνητο ή τον αδερφό σας (!) για να βρείτε τα δέκα εκατομμύρια - η αμερικανική κυβέρνηση φρόντισε να σας σώσει από τον οικονομικό μαρασμό. Με διάταγμά της που εκδόθηκε λίγο καιρό μετά την τραγωδία του Challenger, απαγόρευσε κάθε διαστημικό ταξίδι στο οποίο συμμετέχει και μη εξειδικευμένο προσωπικό, εάν πρώτα δεν ελεγχθούν οι συνθήκες ασφαλείας. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να παγώσουν οι κινήσεις της Space Society μέχρι νεωτέρας, ώστε η πραγματοποίηση του ταξιδιού να είναι πλέον αμφίβολη.

Αυτό όμως δεν μειώνει καθόλου τη σημασία ή το μήνυμα του προγράμματος διαστημικού τουρισμού: το αύριο είναι εδώ... σήμερα! Οι πλέον εξτρεμιστές της επιστημονικής φαντασίας θα είναι οι καλύτεροι οδηγοί μας για τη νέα πραγματικότητα που έχει ήδη εγκαινιασθεί, όπως ήταν και ο οραματιστής Ιούλιος Βερν για τους παλαιότερους. Μέχρι την άφιξη της "μεγάλης διαστημικής εποχής" λοιπόν... αποταμιεύστε! Απ' ό,τι φαίνεται, σύντομα θα μπορέσετε να βρείτε μια πολύ καλή επένδυση για δέκα εκατομμύρια δραχμές!

CompuLink



Συνδέοντας τον υπολογιστή σας στην CompuLink, έχετε πρόσβαση στο πιο εξελιγμένο ελληνικό σύστημα ON-LINE πληροφόρησης. Ενας κεντρικός υπολογιστής, βασισμένος σ' όλα τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα και στην πολύχρονη εμπειρία της Compupress στο χώρο της Πληροφορικής, σας ενημερώνει, σας παρέχει εξειδικευμένες πληροφορίες, σας ψυχαγωγεί, σας εκπαιδεύει και σας δίνει τη δυνατότητα να έρθετε σε επικοινωνία με τους χιλιάδες φίλους των υπολογιστών σ' όλη την Ελλάδα.

Πληροφορική Εβδομάδα



Η Πληροφορική Εβδομάδα είναι το εβδομαδιαίο ON-LINE newsletter της CompuLink για την Ελληνική και Διεθνή Αγορά της Πληροφορικής. Σκοπός της η γρήγορη, άμεση και έγκυρη ενημέρωση για ό,τι σημαντικό συμβαίνει ή πρόκειται να συμβεί στο χώρο της Πληροφορικής. Επιλεγμένες ειδήσεις για Hardware και Software προϊόντα, επιχειρησιακές δραστηριότητες, οικονομικά στοιχεία, αναλύσεις της επικαιρότητας βρίσκονται ON - LINE στη διάθεση του κάθε συνδρομητή, αποβλέποντας στον εντοπισμό των τάσεων και των ρευμάτων αλλά και των εμπορικών ευκαιριών στην Αγορά της Πληροφορικής.

ΤηλεΕκπαίδευση



Σ' αυτό το επίπεδο λειτουργίας της, η CompuLink προσφέρει εκπαιδευτικές υπηρεσίες στους συνδρομητές της με το ON - LINE Ηλεκτρονικό Λεξικό Ορολογίας Υπολογιστών, όπου αφού ο χρήστης πληκτρολογήσει τους όρους των οποίων απαιτείται μετάφραση, το σύστημα εμφανίζει την αναλυτική επεξήγησή τους στα Ελληνικά, σε πραγματικό χρόνο. Ακόμα, ένα σύστημα Hypertext προσφέρει μαθήματα σχετικά με τους υπολογιστές και τις νέες τεχνολογίες σε αρχαρίους, μέσα από ένα προσεκτικά επιλεγμένο θεματολόγιο απ' την Compupress, και μέσω ενός ιδιαίτερα απλού φιλικού και γρήγορου user interface.

Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο



Το σύστημα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου της CompuLink επιτρέπει στους συνδρομητές της ν' ανταλλάσσουν προσωπικά μηνύματα ή αρχεία με μεγάλη ταχύτητα και αξιοπιστία. Ο κάθε συνδρομητής έχει τη δική του ηλεκτρονική θυρίδα με "ξεχωριστή διεύθυνση" και το σύστημα παρέχει όλες τις δυνατότητες για καταγραφή, επεξεργασία και ευέλικτη διανομή των μηνυμάτων.

TeleShopping



Η διαδικασία παραγγελίας για Software, Hardware και προϊόντα υψηλής τεχνολογίας απλουστεύεται μ' αυτό το service της CompuLink. Ενα ηλεκτρονικό μήνυμα που χρειάζεται λίγα δευτερόλεπτα για να φθάσει απ' το συνδρομητή στον αντίστοιχο φορέα, χωρίς την παραμικρή γραφειοκρατική ή ταχυδρομική παρεμβολή, καταγράφει την επιθυμητή παραγγελία του συνδρομητή και αυτόματα δίνει εντολές για την πιστή και γρήγορη εκτέλεσή της.

CompuBank

Με χρήση της Βάσης Δεδομένων ORACLE



Η Compupress μεταφέρει την πολύχρονη εμπειρία και τη βαθιά γνώση της για την Αγορά της Πληροφορικής στην Ηλεκτρονική Πληροφόρηση, δημιουργώντας μία ολοκληρωμένη βάση δεδομένων για Εταιρίες και Προϊόντα Πληροφορικής στην Ελλάδα. Ενα ευέλικτο, γρήγορο και φιλικό σύστημα διαχείρισης της CompuBank θα μεταφέρει στο συνδρομητή λεπτομερή στοιχεία για οποιοδήποτε προϊόν Hardware ή Software ή για οποιαδήποτε εταιρία του χώρου, καθοδηγούμενο από τα πολλαπλά κριτήρια επιλογής που θα ορίζονται απ΄ τον ίδιο

Ηλεκτρονική Πληροφόρηση On-Line

τον ενδιαφερόμενο. Ετσι, η CompuBank θα αποτελέσει ένα μελλοντικό καθημερινό συμβουλευτικό εργαλείο για επαγγελματίες και μη της ελληνικής Πληροφορικής.

Software για όλους



Η CompuLink δίνει τη δυνατότητα σ' όλους τους συνδρομητές της να επιλέξουν τα προγράμματα που τους ενδιαφέρουν μέσα από μια τεράστια και πολύπλευρη βάση Public Domain Software. Χιλιάδες προγράμματα για όλους τους δημοφιλείς υπολογιστές θα είναι διαθέσιμα ON - LINE και ο κάθε συνδρομητής μέσα από ένα πολύ φιλικό και εύχρηστο περιβάλλον θα διαλέγει αυτά που τον ενδιαφέρουν για να τα κρατήσει στο δικό του υπολογιστή, ακολουθώντας τις downloading διαδικασίες του συστήματος.

Η σύνδεσή σας με τον κεντρικό υπολογιστή της CompuLink δεν απαιτεί ειδικευμένο hardware. Μ' οποιοδήποτε υπολογιστή και ένα modem ο ελληνικός κόσμος της ηλεκτρονικής πληροφόρησης είναι δικός σας.

την ανάπτυξη νέων ιδεών ή ακόμα και προϊόντων. Τα θέματα για συζήτηση είναι πρακτικά άπειρα, ενώ ο κάθε συνδρομητής μπορεί να ορίσει τα δικά του, καλώντας "ηλεκτρονικούς" συνομιλητές να συμμετάσχουν στο δικό του συνέδριο.

Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη



Τα σημαντικότερα άρθρα των ελληνικών περιοδικών Πληροφορικής σε δευτερόλεπτα στην οθόνη σας. Ενα ειδικά σχεδιασμένο σύστημα Hypertext φροντίζει για τη γρήγορη αναζήτηση θεμάτων και τον εντοπισμό των αντίστοιχων άρθρων στη βάση αρθρογραφίας της CompuLink, δυναμικά καθοδηγούμενο σύμφωνα με τις εννοιολογικές συσχετίσεις που ορίζει ο ίδιος ο συνδρομητής μέσα από ένα ιδιαίτερα φιλικό περιβάλλον.

Η γωνιά του Gamer

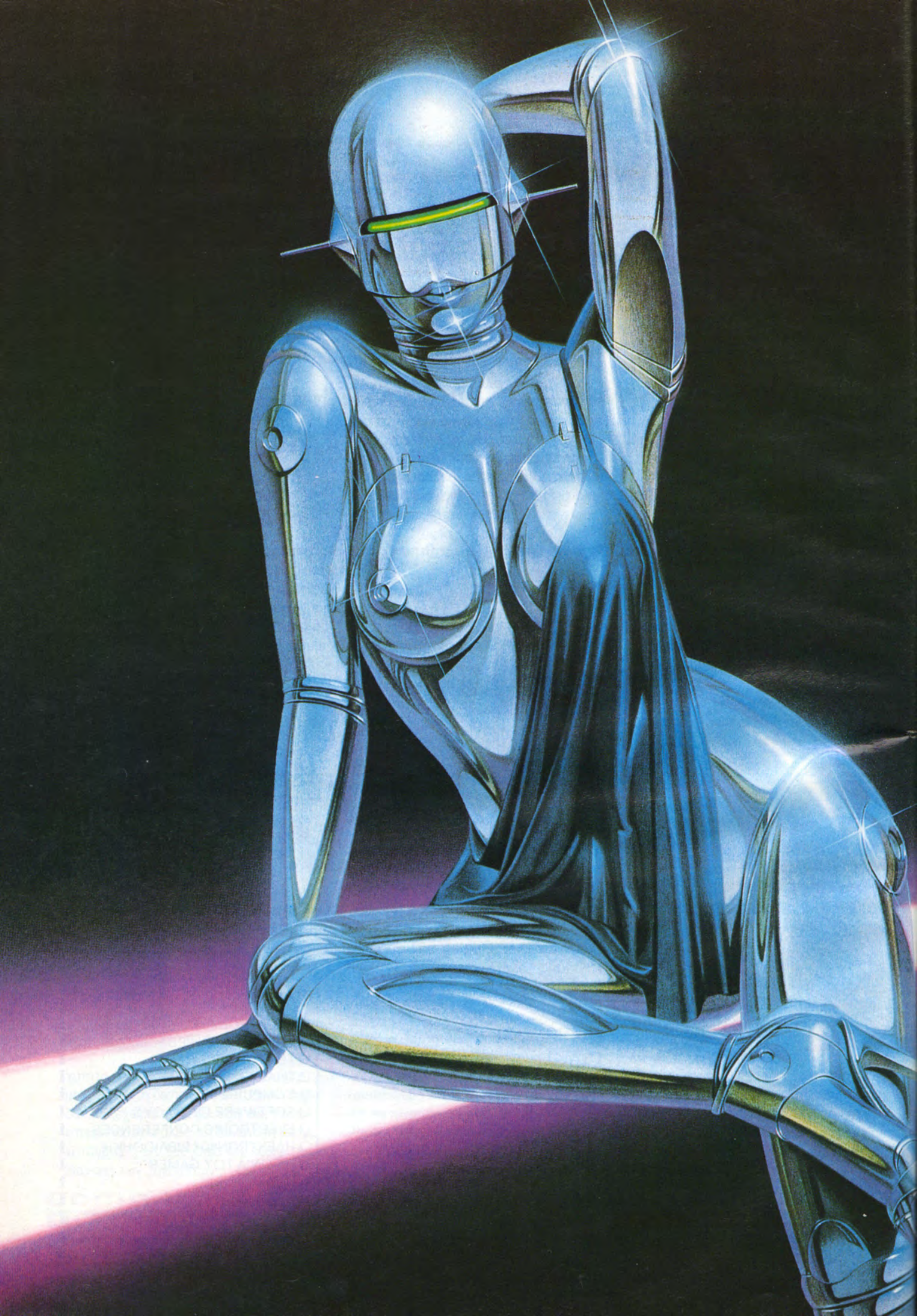


Η υπηρεσία ηλεκτρονικής πληροφόρησης της CompuLink δίνει μια άλλη διάσταση στα Computer Games. Αν ο συνδρομητής το επιλέξει, βρίσκεται σε φανταστικούς χώρους, όπου έχει ν' αντιμετωπίσει εκτός του υπολογιστή και άλλους ανώνυμους και καλά κρυμμένους παίκτες (συνδρομητές) σ' ένα περιβάλλον όπου την περιπέτεια τη διαμορφώνει άμεσα και δυναμικά η τεχνολογία και η φαντασία όλων των "ηλεκτρονικών παικτών".

Electronic Conferences



Η CompuLink δημιουργεί την τεχνολογική πλατφόρμα για τη δημιουργία ηλεκτρονικών συνδιασκέψεων, που είναι ο σύγχρονος τρόπος για συλλογική δουλειά ή συζήτηση, χωρίς ο τόπος και ο χρόνος να αποτελούν περιοριστικούς παράγοντες. Μ' αυτή την υπηρεσία η δημιουργία ηλεκτρονικών συνεδρίων θα φέρει σ' επαφή όμοια σκεπτόμενους ανθρώπους με ειδικές και μη γνώσεις για



COMPUTERS & SEX

Το drive γουργούρισε με έναν ήχο που του θύμισε κάτι άλλο και η οθόνη έμεινε σκοτεινή για λίγες στιγμές. Το μαύρο χρώμα του φώσφορου αιωρήθηκε για λίγο μπροστά στα μάτια του και μετά το monitor γέμισε από εικόνες που άρχισαν να εναλλάσσονται με το ρυθμό που πατούσε το κουμπί του mouse.

Κυρίες και κύριοι, τα - πραγματικά - ηλεκτρικά όνειρα είναι μαζί μας.

Γράφει ο Αντώνης Λεκόπουλος

ι πρώτοι διδάξαντες στο χώρο των sex games ήταν τα text adventure games, την ένδοξη εποχή των ZX81, Vic 20, Commodore Pet και TI 99/4A. Τίτλοι παιχνιδιών όπως "Soho Sex Quest" ήταν πολύ συχνοί στις διαφημίσεις των τότε περιοδικών. Επρόκειτο για πολύ απλά παιχνίδια (σου έπαιρνε το πολύ μια βδομάδα να τα τελειώσεις), τα περισσότερα γραμμένα σε Basic. Ηταν πηγμένα στο bug και δεν χρειαζόταν να κάνεις ούτε break και list, αφού τις πιο πολλές φορές κόλλαγαν από μόνα τους και σε έβγαζαν στην Basic.

Τα επόμενα δείγματα ήρθαν με ένα strip poker που έτρεχε στον Spectrum. Βέβαια, δεν υπήρχαν digitized φωτογραφίες (μιλάμε τώρα για το 1984-85), αλλά το σκίτσο μιας κοπέλας που απαλλασσόταν από τα περιττά ρούχα της, όταν ο παίκτης είχε καλύτερο φύλο.

Το παιχνίδι διέθετε και animation, ενώ υπήρχε κι ένας αστείος τύπος (έμοιαζε στο Γλόμπο του Κύρου Γρανάζη), που έπαιζε το ρόλο του κονφερανσιέ. Τα παιχνίδια Strip Poker πάντως έχουν την πρωτιά σε τολμηρές σκηνές, αφού το ίδιο τους το αντικείμενο έχει να κάνει με το γυμνό. Τα πράγματα "αγρίεψαν" κάπως περισσότερο, με τον ερχομό του Samantha Fox Strip Poker από την Martech. Το παιχνίδι πρόσφερε digitized φωτογραφίες της Samantha (η οποία μάλιστα τότε γνώριζε επιτυχία στα music top charts με το "Touch me") – αν βέβαια καταφέρνατε να της πάρετε ποτέ τα λεφτά της. Βέβαια, οι φωτογραφίες ήταν χαμηλής ανάλυσης και είχαν το πολύ τέσσερα χρώματα (στον Spectrum ήταν ασπρόμαυρες), αλλά δεν έπαυαν να είναι κάτι παραπάνω από σκίτσα. Επίσης, δεν θα μπορούσαμε να τις χαρακτηρίσουμε ακριβώς "πορνό", αφού η Samantha έμενε απλώς topless – αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία. Κάτι που ίσως δεν ξέρετε είναι ότι οι φεμινιστικές οργανώσεις στην Αγγλία αντέδρασαν και το παιχνίδι αποσύρθηκε από την κυκλοφορία μερικούς μήνες αργότερα.

Περίπου την ίδια εποχή κυκλοφορούν και κάποια άλλα παιχνίδια, που απαιτούν από τον παίκτη να χειρίζεται το joystick με τη μεγαλύτερη δυνατή ταχύτητα (όπως στα διάφορα αθλητικά παιχνίδια), ενώ τα αποτελέσματα φαίνονται στην ταχύτητα των δραστηριοτήτων του ζευγαριού που υπάρχει στην οθόνη. Τέτοιου είδους προγράμματα ήταν φτιαγμένα από ερασιτέχνες και δεν κυκλοφορούσαν στο εμπόριο, ούτε πολυδιαφημιζόνταν (ο γευτοπουριτανισμός των Αγγλων βλέπετε) και ήταν μάλλον public domain. Τα γραφικά τους ήταν χονδροειδή (μιλάμε πάντα για σκίτσα) και χρησίμευαν περισσότερο για να γίνεται πλάκα μεταξύ των παρευρισκομένων. Πάντως, τα περισσότερα απ' αυτά συνοδεύονταν από την προειδοποίηση "Adults only" (μόνο για ενήλικες), οπότε και καταλαβαίνετε τι γινόταν απ' τους πιτσιρικάδες. Κόλαση!!!

Ο ερχομός των 16μπιτων υπολογιστών έκανε τα πράγματα πιο... ευδιάκριτα. Το Hollywood Poker ήταν ένα από τα πρώτα strip pokers που δεν έδειχνε απλώς ένα συνονθύλευμα από γκρι pixels. Υπήρχαν τέσσερα διαφορετικά μοντέλα, οι οθόνες ήταν digitized και τα κορίτσια δεν σταματούσαν στο topless.

Το καλύτερο πάντως strip poker (πάντα κατά την ταπεινή μου άποψη) ήταν το "Teenage Queen". Εδώ δεν είχαμε digitized φωτογραφίες, αλλά σκίτσα σε μία γραμμή ανάμεσα σε Milo Manara και Γιαπωνέζικα cartoons. Το παιχνίδι έδινε μια πιο καλλιτεχνική άποψη του θέματος, αλλά κάπου το παράκανε κιόλας, γιατί στην τελική οθόνη, η κοπέλα βγάζει και το δέρμα της και μας φανερώνει ότι είναι ρομπότ. Εκτός όμως από την πολύ καλή γραμμή του σκίτσου, το "Teenage Queen" διέθετε και εκπληκτικό ήχο. Ειδικά από ένα σημείο και μετά, ο ήχος είναι τόσο αισθησιακός που μας παραπέμπει κάπου αλλού. Η φαντασία – ή μάλλον η φαντασίωση – στην εξουσία.

Τέλος πάντων, τα παιχνίδια αυτού του είδους κάπου έγιναν βαρετά, αφού όλα τα software houses έχουν τουλάχιστον ένα τέτοιο παιχνίδι στο ενεργητικό τους. Η μόνη που πρωτοτύπησε είναι η Anco – μάλιστα η Anco του Kick Off – η οποία πριν, το ρίξει στα ποδοσφαιράκια, ήθελε να κυκλοφορήσει ένα strip poker για γυναίκες.

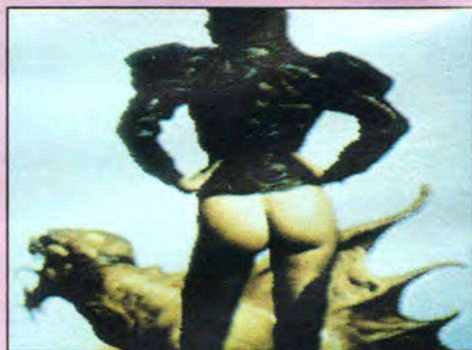
Στην αρχή η υπόθεση είχε κολλήσει, γιατί η εταιρία δεν έβρισκε μοντέλα άνδρες για να γδυθούν. Ωστόσο, οι κυρίες δεν αναγκάστηκαν να περιμένουν πολύ, γιατί το πρόγραμμα κυκλοφόρησε στο εμπόριο.

PUBLIC DOMAIN

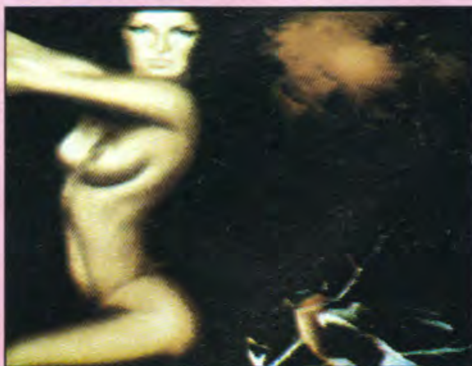
Χωρίς αμφιβολία, η μεγαλύτερη πηγή πορνογραφικού software είναι τα Public Domain. Γιατί εδώ πρόκειται για πραγματική πορνογραφία. Ανάμεσα στα εκατοντάδες utilities και demos που κυκλοφορούν, υπάρχουν και "ενήλικες" δισκέτες. Η πιο απλή μορφή τέτοιων προγραμμάτων είναι το slideshow. Για να φτιάξει κάποιος ένα slideshow, δεν χρειάζεται τίποτ' άλλο από μια κάμερα, ένα digitizer, ένα μικρό πρόγραμμα για να φορτώνει τα files των εικόνων και, φυσικά, κάποιο πορνό περιοδικό. Οι βιβλιοθήκες Public Domain είναι γεμάτες από τέτοια προγράμματα – μερικές από αυτές μάλιστα έχουν αφιερωμένο και ολόκληρο section τους στο πορνό. Εκεί μπορεί κανείς να βρει από απλές topless φωτογραφίες μέχρι πολύ σκληρές σκηνές πορνό.

Κατεβαίνοντας ακόμη χαμηλότερα, συναντάμε ολόκληρες animated σκηνές από ταινίες πορνό, ενώ υπάρχουν και εκείνα τα φοβερά παιχνίδια, στα οποία ο παίκτης ελέγχει με το joystick τη δράση στην οθόνη. Γνωστή η περίπτωση των φοβερών "Party Games" που έχουν κυκλοφορήσει ευρέως – και στη χώρα μας.

Φυσικά, καθότι τέτοια προγράμματα δεν έχουν copyright ή κάτι ανάλογο, δεν μπορεί να υπάρξει κανένος είδους έλεγχος, οπότε και καθένας φτιάχνει ό,τι θέλει. Σίγουρα είναι και η χειρότερη μορφή sex software – άσχετα αν τις έχουμε όλοι τις δισκετούλες μας.



Δύο δείγματα από public domain δισκέτες. Σημειώστε ότι είναι από τα πιο σεμνά που βρήκαμε.



SEX, ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΚΑΙ GAMES

Εδώ είναι που γίνεται το "έλα να δεις". Αρχικά η διαφήμιση, ανεξάρτητα από τους υπολογιστές, είναι ένας τομέας στον οποίο χρησιμοποιείται κατά κόρον το sex ως μέσο προσέλκυσης του καταναλωτή.

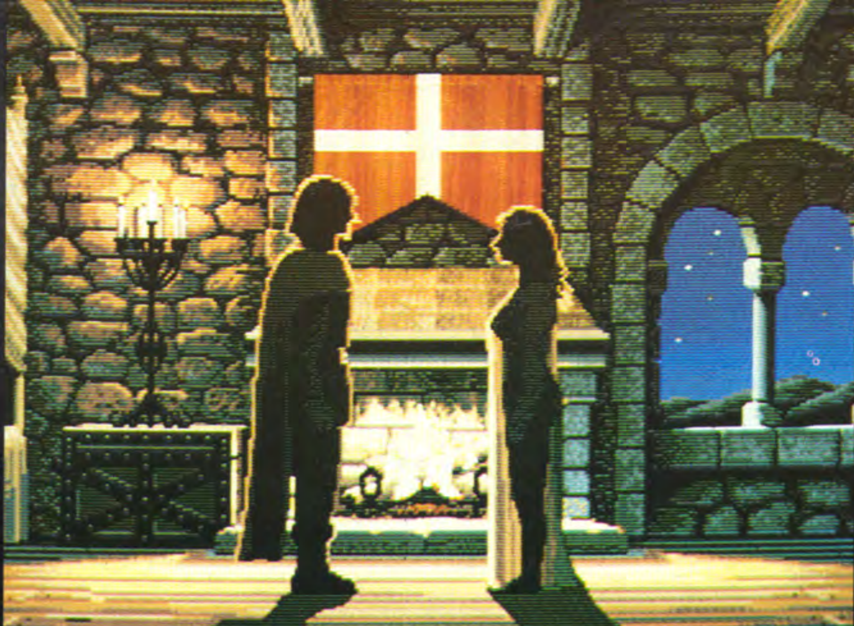
Στις διαφημίσεις computer games, συναντάμε γυναικείες εικόνες από τα πρώτα κιόλας χρόνια. Ωστόσο – εικαστικά – το γυμνό είναι διακριτικό. Η πρώτη τολμηρή διαφήμιση παιχνιδιού ευρείας κυκλοφορίας ήταν εκείνη του Barbarian της Palace Software. Στη συγκεκριμένη διαφήμιση υπήρχε ένα γνωστό φωτομοντέλο απ' την Αγγλία (η Maria Whittaker) που μας παρουσίαζε μέρος από τα πλούσια προσόντα της, στηριγμένη στο μπράτσο ενός τύπου σε στιλ Schwarzenegger – στο πιο χαζό όμως. Η καταχώριση αυτή έχει μια αρκετά ενδιαφέρουσα ιστορία, αφού είχε κυκλοφορήσει σε δύο εκδόσεις.

Η πρώτη έδειχνε τη Maria να πατάει το πόδι της πάνω σε ένα νεκρό δράκο, φορώντας ένα αρκετά αποκαλυπτικό μπικίνι από αλυσίδες. Ο δράκος ήταν φυσικά πολύ μικρός σε μέγεθος και χρησιμοποιήθηκε φωτομοντάζ για να φαίνεται μεγάλος. Οι ατέλειες του μοντάζ καλύφθηκαν με αερογράφο, ο οποίος χρησιμευσε όμως και σε κάτι άλλο. Το μπικίνι ήταν αρκετά μικροσκοπικό και, καθώς η δεσποινίς σήκωνε το πόδι της για να πατήσει το δράκο, σηκώνονταν και διάφορα άλλα πράγματα. Εννοούμε, φυσικά, κάποιο κομμάτι του μπικίνι, οπότε και αποκαλύπτονταν λεπτομέρειες μάλλον τολμηρές. Ετσι, η διαφημιστική εταιρία αναγκάστηκε να προεκτείνει το μπικίνι, με τον αερογράφο, για να τις καλύψει. Αν ωστόσο πετύχετε σε κανένα παλιό περιοδικό την καταχώριση και την παρατηρήσετε προσεκτικά, θα δείτε τα ίχνη του αερογράφου.

Μια άλλη, το ίδιο τολμηρή διαφήμιση, ήταν και εκείνη του Game Over της Ocean. Η ζημιά γινόταν κι εδώ από ένα μπικίνι – το πρόβλημα υπήρχε όμως στο επάνω μισό. Πολλά περιοδικά δημοσίευσαν τη διαφήμιση όπως ήταν, μέχρι που ένας εκδότης τη θεώρησε πολύ τολμηρή και κινήθηκε νομική διαδικασία. Η καταχώριση αποσύρθηκε και έτσι πολλά αθώα παιδιά σώθηκαν από τα δόντια της διαφθοράς. Ωστόσο, επειδή το παιχνίδι έπρεπε να συνεχίσει να διαφημίζεται, η εταιρία σκέπασε τις ντροπές της, πάλι με τη βοήθεια αερογράφου. Πιο πρόσφατο είναι το παράδειγμα του Astaroth της Hewson που κυκλοφόρησε μέσα στο 1989, αν δεν με απατά η μνήμη μου. Η διαφήμιση έδειχνε ένα φτερωτό πλάσμα που είχε τη μορφή γυναίκας και ήταν γυμνό. Η όλη εικόνα δεν ήταν και τόσο ελκυστική, αφού τα χρώματα ήταν απαίσια και το πλάσμα μάλλον αποκρουστικό. Ωστόσο, κάτι θα πρέπει να έγινε και με αυτή την καταχώριση, γιατί κάποια στιγμή εξαφανίστηκε μυστηριωδώς. Εκτός από αυτά τα παιχνίδια, υπηρχαν βέβαια και διάφορα άλλα με γυναικείες παρουσίες (Athena, Vixen, Saboteur II κ.λπ.), αλλά δεν υπήρξε κανένα πρόβλημα προσβολής της δημοσίας αιδούς.

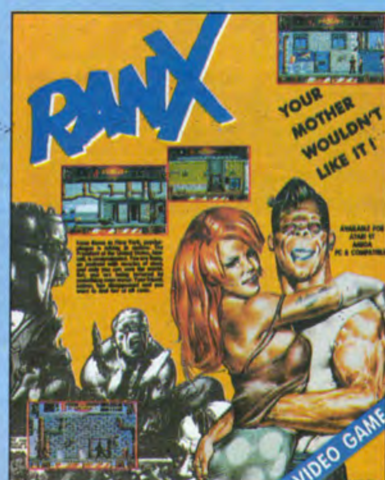
Βέβαια, τις περισσότερες φορές, η πρόκληση μένει στη διαφήμιση και το περιεχόμενο των games είναι εντελώς άσχετο με το σεξισμό. Τα προαναφερθέντα παιχνίδια για παράδειγμα (Barbarian, Game Over), ουδεμία σχέση είχαν με το φόνο – ούτε τον πυροβολισμό δεν είχαν ακούσει. Το μεν Barbarian ήταν ένα παιχνίδι συμπλοκής με σπαθιά, λαβές κ.λπ., το δε Game Over ήταν απλώς πολύ δύσκολο.

Πέρα απ' αυτά όμως, τολμηρές σκηνές συναντάμε σε διάφορα άλλα παιχνίδια. Πρώτο αξιοσημείωτο δείγμα το περίφημο "Defender of the Crown". Το πρωτοείδαμε σε μια Amiga 1000, πριν μερικά εκατομμύρια χρόνια, και είχαμε μείνει με το στόμα ανοιχτό. Σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού, ο γενναίος ιππότης (εσείς) μαθαίνει ότι οι αντίπαλοί του απήγαγαν κάποια πριγκίπισσα. Μαζεύει λοιπόν την παρέα του και πηγαίνει να την ελευθερώσει. Αν ο παίκτης ήταν έστω και λίγο επιδέξιος, τα κατάφερνε.



Το ειδυλλιακό στιγμιότυπο απ' το "Defender of the Crown". Προσέχτε τους φοβερούς χρωματισμούς και τη λεπτομέρεια στο σχέδιο. Αν κοιτάξετε πιο προσεκτικά, θα δείτε και το αεράκι να μπαίνει από το παράθυρο...





Μερικές από τις πιο τολμηρές καταχωρίσεις για games. Πρώτη και καλύτερη εκείνη του "Barbarian II" με τη Maria Whittaker. Δίπλα ένα γαλλικό παιχνίδι της UBI Soft με ήρωα το βίαιο Ranx, γνωστό από το ομώνυμο κόμικ. Τρίτο στην παρέα το Psycho Pigs UXB, της US Gold. Το παιχνίδι δεν γνώρισε ποτέ μεγάλη επιτυχία, ίσως γιατί οι gamers κοίταζαν το μοντέλο και όχι το software. Το κουαρτέτο κλείνει με το περίφημο Game Over. Σημειώστε ότι η φωτογραφία που βλέπετε είναι ΜΕΤΑ τη λογοκρισία.







Να και το Teenage Queen που λέγαμε. Ωραία γραμμή στο σκίτσο και αισθησιακός ήχος. Κρίμα που δεν ακούγεται στις φωτογραφίες.

Παίρνατε λοιπόν την πριγκίπισσα στο άλογό σας και την πηγαίνατε στο κάστρο σας, όπου και έμενε μερικές μέρες μέχρι να συνέλθει από το σοκ. Τώρα τι τα θέλετε; Κάτι η άνοιξη, κάτι το ποτό, κάτι το νεανικό αίμα – τα ξέρετε τώρα αυτά τα πράγματα. Late one night λοιπόν (για να χρησιμοποιήσουμε και λίγο απ' το κείμενο του παιχνιδιού), βγαίνετε στην οθόνη της Amiga τετ-α-τετ μπροστά απ' το τζάκι, με τη φωτιά να τρεμοπαίζει και την κυρία να φοράει ένα διάφανο φόρεμα. Καθώς στέκεται μπροστά στη φωτιά, φαίνεται καθαρά το περίγραμμα του κορμιού της μέσα απ' το φόρεμα. Αρχίζετε να πλησιάζετε ο ένας τον άλλο, μέχρι που το πλάνο αλλάζει και μας δείχνει έναν τοίχο με τις δύο σκιές σας ενωμένες σ' ένα φλογερό φιλί. Οι σκηνές βέβαια δεν είχαν και τίποτα το τολμηρό και ήταν πολύ ειδυλλιακές – αφήστε που ήταν άψογες από τεχνική άποψη. Σωστοί φωτισμοί, οι σκιές να τρεμοπαίζουν σύμφωνα με το κούνημα της φωτιάς, φοβερό animation και ατμοσφαιρική ρομαντική μουσική συνέθεταν ένα πολύ καλό σύνολο. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε και σε άλλα formats, αλλά – απ' ό,τι ξέρω – οι σκηνές αυτές δεν υπήρχαν ολόκληρες – ποτέ δεν έμαθα το γιατί.

Απ' το ρομαντισμό του Defender of the Crown όμως, περνάμε στο "έξω απ' τα δόντια" της σειράς "Leisure Suit Larry". Εδώ γίνεται πραγματική κόλαση και οι προγραμματιστές έχουν ήδη μετατραπεί σε στήλες μαγειρικού άλατος. Απ' το Larry I κιόλας, ο φίλος μας επιδίδεται σε "οριζόντιες" δραστηριότητες επί της οθόνης, ενώ στα τολμηρά κομμάτια βγαίνει και η επιγραφή "Censored" (λογοκριμένο). Για να μη μιλήσουμε για το Larry III, όπου ο φίλος μας επιδίδεται σε "hot" δραστηριότητες με πέντε διαφορετικές γυναίκες – αλλά ολοκληρώνει τη σχέση του μόνο με την Passionate Patti (ο έρωτας έρχεται μόνο μια φορά).

Πέρα απ' την πλάκα τώρα, σκοπός της Sierra δεν ήταν να φτιάξει ένα παιχνίδι πορνό, αλλά να δώσει την αστεία πλευρά του θέματος. Εξάλλου, υπάρχουν διάφορα γκαγκς την ώρα που ο Larry γδύνεται – προσέξτε το σωβρακάκι με τις βουλίτσες παρακαλώ. Ταυτόχρονα, το αντικείμενο αυτό καθεαυτό του παιχνιδιού είναι το ερωτικό παιχνίδισμα, οπότε και δεν υπάρχει πρόβλημα. Μια "τολμηρή" σκηνή υπάρχει στο τέλος του Operation Stealth, καθώς και στην τελική οθόνη του Dragon's Lair, όπου ο ήρωας ασπάζεται περιπαθώς την κοπέλα που σώζει.

Φυσικά, παιχνίδια με ανάλογες σκηνές έχουν κυκλοφορήσει πάρα πολλά. Χαρακτηριστικά θυμάμαι κάποιο breakout, όπου κάτω από τα τουβλάκια της πίστας υπήρχε κρυμμένη κάποια τολμηρή εικόνα. Όσα περισσότερα τουβλάκια έσπαγε ο παίκτης, τόσο μεγαλύτερο κομμάτι της εικόνας έβλεπε. Είχε κυκλοφορήσει, μάλιστα, και μια πειρατική version του γνωστού Arkanoid, με αυτό το στιλ. Απ' ό,τι βλέπετε, οι εταιρίες δεν διστάζουν να δημιουργήσουν στα παιχνίδια τους διάφορες σέξυ σκηνές. Βέβαια, μερικές το παρακάνουν. Το Avatar, για παράδειγμα, λογοκρίθηκε και αποσύρθηκε από την κυκλοφορία γρήγορα γρήγορα, γιατί είχε πολύ τολμηρές και πολύ βίαιες σκηνές. Το παιχνίδι αυτό δεν πρόλαβε καν να έρθει στην Ελλάδα.

Πολύ της μόδας είναι και τα puzzle games. Πιο πρόσφατο παράδειγμα το Penthouse Electric Jigsaw της Merit Software. Τα puzzles αποτελούνται από κορίτσια παρμένα απ' το ομώνυμο περιοδικό. Οι φωτογραφίες τους έχουν ψηφιοποιηθεί και το παιχνίδι τις παίρνει και τις κόβει σε διάφορα κομμάτια. Ο παίκτης πρέπει να ταιριάξει τα κομμάτια αυτά, μέχρι να δει την εικόνα ολοκληρωμένη. Παρόμοιο είναι και το παιχνίδι Femme Fatale της Graphics Expressions. Εδώ έχουμε δέκα digitized οθόνες, τις οποίες ο παίκτης μπορεί να κόψει σε όσα κομμάτια θέλει.

Το πιο πρόσφατο διαμάντι σε αυτόν τον τομέα είναι η Elvira. Μιλάω για το παιχνίδι "Elvira Mistress of Darkness". Η εν λόγω κυρία είναι υπαρκτότατο πρόσωπο και παρουσιάζει κάποιο horror show στη βρετανική τηλεόραση. Η Accolade λοιπόν την περιέλαβε και την έκανε και computer star. Στο παιχνίδι τη βλέπουμε σε πολλές σκηνές να μιλάει κουνώντας προκλητικά το στήθος της. Άλλωστε, αυτός είναι και ένας απ' τους λόγους που πολλοί gamers δεν προσέχουν τι τους λέει: κοιτούν λίγο πιο χαμηλά απ' το στόμα της. Αφήστε τα υπονοούμενα που πετάει προς το τέλος του παιχνιδιού. Το "Mistress of Phantasy" μάλλον θα της πήγαινε καλύτερα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ (ΝΤΥΘΕΙΤΕ...)

Είναι γεγονός ότι η αύξηση των δυνατοτήτων των home micros επηρεάζει αποφασιστικά το είδος του software που μπαίνει στα drives των – ανυποψίαστων πολλές φορές – users. Το HAM mode της Amiga, για παράδειγμα, προσφέρει πολύ μεγάλες δυνατότητες για displaying ακίνητων εικόνων. Με γρηγορότερους επεξεργαστές και μεγαλύτερη RAM, η απόσταση από το τολμηρό software μέχρι την ηλεκτρονική πορνογραφία είναι πολύ μικρή. Για να μη μιλήσουμε για τα virtual reality παιχνίδια. Αλήθεια, πώς θα σας φαινόταν να παίζατε το ρόλο του Larry στο "Leisure Suit Larry Goes Looking for Love in Virtual Reality"; Άλλωστε, η εποχή του "βλέπετε και μην αγγίζετε" ήρθε και έφυγε.

Από την άλλη





Το παιχνίδι Geisha της Tomahawk. Αισθησιακή περιπέτεια με φόντο το Τόκιο.

πλευρά, το sex πουλάει και αυτό χρησιμοποιείται σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης ζωής: από τα εξώφυλλα δίσκων (να μην πούμε ονόματα – αλλά δεν εννοώ τον Μπετόβεν) μέχρι τις καραμέλες. Και, αν θέλετε, το να βλέπει κανείς – όσο μικρός κι αν είναι – τολμηρές σκηνές σε παιχνίδια ή να διαβάζει υπονοούμενα σε adventure games δεν είναι εγκληματικό.

Η εισβολή του computer sex είναι γεγονός. Συμβαίνει ό,τι και με το Rock 'n' Roll: Computer Sexism is here to stay. Και σε τελική ανάλυση, αυτό δεν μας βρίσκει αντίθετους. Σ' εκείνο που εναντιωνόμαστε είναι η χρησιμοποίηση της φαντασίωσης του καταναλωτή για την πώληση ενός προϊόντος, που πολλές φορές δεν έχει καμία σχέση με το αντικείμενο της φαντασίωσης. Θα μου πείτε, αυτό συμβαίνει παντού. Ναι, αλλά δεν σημαίνει ότι μας βρίσκει και σύμφωνους.

Ταυτόχρονα – ας μη γελιόμαστε – η απαγόρευση είναι ο καλύτερος τρόπος για να προσελκύσεις κάποιον. Και με τους κινδύνους που εγκυμονούν οι μέρες μας, η λανθασμένη προσέγγιση στο συγκεκριμένο θέμα, σε συνδυασμό με την ανύπαρκτη σεξουαλική διαπαιδαγώγηση, μπορεί να είναι μοιραία.

Ναι λοιπόν στην πρόκληση, όχι στην υπερβολή. Ευτυχώς, οι περισσότεροι άνθρωποι μπορούν να βλέπουν τα πράγματα από την αντικειμενική τους πλευρά – τουλάχιστον όσοι έφτασαν μέχρι αυτό το σημείο του άρθρου.



FRENCH KISSES

Μία μόνο λέξη θα πω (για αρχή): Minitel. Ο Γαλλικός Οργανισμός Τηλεπικοινωνιών εδώ και πάρα πολλά χρόνια έχει φτιάξει ένα δίκτυο videotex, στο οποίο μπορεί να γραφτεί συνδρομητής όποιος θέλει. Με το που γράφεται κάποιος, παίρνει και μια συσκευή - ένα τερματικό Minitel που είναι συνδεδεμένο στο τηλεφωνικό δίκτυο. Ο συνδρομητής ανάβει τη συσκευή και βρίσκεται αυτόματα συνδεδεμένος στο τεράστιο δίκτυο Teletel. Έχει τώρα στη διάθεσή του πάρα πολλές υπηρεσίες, στις οποίες μπορεί να φτάσει πληκτρολογώντας έναν κωδικό αριθμό. Η χρέωση γίνεται ανάλογα με το χρόνο που χρησιμοποιείται το σύστημα και διαφοροποιείται ανάλογα με την υπηρεσία. Οι υπηρεσίες αυτές δεν είναι πάντα κρατικές. Ο κρατικός φορέας έχει στήσει την υποδομή και οι ιδιωτικές εταιρίες μπορούν να μπουν και να παρέχουν τα δικά τους services. Αυτή τη στιγμή, υπολογογίζεται ότι στη Γαλλία υπάρχουν περίπου 6.000.000 τερματικά Minitel και 8.000 διαφορετικές υπηρεσίες, ενώ ο Γαλλικός Οργανισμός Τηλεπικοινωνιών φιλοδοξεί να αυξήσει τα τερματικά σε 23.000.000 τα επόμενα χρόνια. Η επόμενη ερώτηση είναι "ποιες είναι αυτές οι υπηρεσίες;". Μπορούν να είναι πολλών ειδών: από κρατήσεις εισιτηρίων και τραπεζιών σε εστιατόρια, μέχρι δελτία χρηματιστηρίου και on-line παιχνίδια. Βέβαια, μερικές φορές τα παιχνίδια αυτά είναι πολύ πονηρά. Μιλάω για το Ροζ Minitel ή "Messagerie Rouge", όπως είναι γνωστότερο στη Γαλλία.

Οι φίλοι μας οι Γάλλοι έχουν τη φήμη πολύ ερωτικού - και μέχρι ένα σημείο απελευθερωμένου - λαού. Το Ροζ Minitel δεν είναι τίποτ' άλλο από μια ομάδα ιδιωτικών εταιριών που προσφέρουν διάφορα services. Μέσα από εκεί λοιπόν, μπορείτε να κάνετε διάφορα: απ' το να βρείτε το σύντροφο της ζωής σας, μέχρι να αναζητήσετε παρέα για ένα βράδυ ή ένα ποτό. Ωστόσο, τη μεγαλύτερη κίνηση παρουσιάζουν οι υπηρεσίες chatline, μέσα από τις οποίες μπορούν δύο ή περισσότεροι Minitelistes να "συνομιλούν" μέσα απ' τα τερματικά τους. Τώρα, το τι λέγεται σε κάτι τέτοιες συνομιλίες... Κόλαση. Κοκκινίζουν ακόμα και τα πλήκτρα των τερματικών. Η πιο πρόσφατη εξέλιξη σ' αυτή την ιστορία είναι κάποιες υπηρεσίες που μπορούν να συνδέσουν και τηλεφωνικά δύο χρήστες. Αυτό να μου πείτε. Γιατί να κουράζονται με πληκτρολόγηση, όταν μπορούν να τα πουν και by voice; Σχετικές διαφημίσεις λένε ότι "μέχρι τώρα, για να έρθουν σε προσωπική επαφή δύο Minitelistes, έπρεπε να ανταλλάξουν τους αριθμούς του τηλεφώνου τους. Γιατί να χάνετε την ανωνυμία σας; Τώρα η Veronique (σημ. όνομα Messagerie είναι αυτό) μπορεί να σας φέρει σε τηλεφωνική επαφή με κάποιον άλλο χρήστη μέσα από μια ιδιωτική γραμμή, για μια πιο προσωπική συνομιλία."

Τους Village People τους θυμάστε; Το "Sex Over the Phone" ήταν μία από τις επιτυχίες τους.

Μεγάλο πρόβλημα αντιμετωπίζουν οι διάφορες εταιρίες με τους υπαλλήλους του. Πιο συγκεκριμένα, κατά τη διάρκεια της μεσημεριανής διακοπής (12.00 - 14.00), όλο το ανδρικό προσωπικό πέφτει επάνω στα τερματικά Minitel και μπαίνει σε Ροζ Messageries. Το αποτέλεσμα; Αστρονομικοί τηλεφωνικοί λογαριασμοί - καθότι οι χρεώσεις σε τέτοιες υπηρεσίες είναι αρκετά τσουχτερές. Σανίδα σωτηρίας αποτέλεσαν κάποιες κάρτες που συνδέονταν στα τερματικά και δεν τους επέτρεπαν να μπουν σε κάποιες messageries.

Ταυτόχρονα, υπάρχει και πρόβλημα λογοκρισίας. Δεδομένου ότι δεν υπάρχει σύστημα συνδρομητών, κωδικών κ.λπ. στο Teletel (εκτός από μερικές υπηρεσίες για δικηγόρους και γιατρούς), το δίκτυο μπορεί να χρησιμοποιηθεί απ' οποιονδήποτε - ακόμα και από μικρά παιδιά. Αποτέλεσμα, η ύπαρξη νομικών υπαλλήλων δίπλα στους "Ροζ" χειριστές (μάλλον χειρίστριες). Οι συμπαθείς αυτοί κύριοι φροντίζουν να μη στέλνονται απαγορευμένες λέξεις από τα τερματικά. Άλλες πάλι υπηρεσίες έχουν εφοδιάσει τους υπολογιστές τους με κάποια προγράμματα λεξικού που "φιλτράρουν" τις απαγορευμένες λέξεις. Πάντως, οι περισσότεροι χρήστες μάλλον διασκεδάζουν με τα συστήματα αυτά, παρά τα χρησιμοποιούν για πονηρούς σκοπούς.



Με αφορμή το ξεκίνημα της σχολικής χρονιάς επαναδημοσιεύουμε ένα διήγημα του Ισαάκ Ασίμωφ. Το είχατε ξαναδιαβάσει στο Pixel, περίπου πριν από δύο χρόνια. Διαβάστε το και σκεφτείτε...

ΠΟΣΟ ΩΡΑΙΑ ΘΑ ΗΤΑΝΕ...

• *ΤΟΥ ISAAC ASIMOV ΑΠΟΔΟΣΗ: Α. ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ*

Πάντα το μισούσε το σχολείο η Μάρτζυ, αλλά τώρα τελευταία το μισούσε ακόμα περισσότερο. Ο ηλεκτρονικός της δάσκαλος άρχισε να δίνει το ένα τεστ πίσω από το άλλο στη γεωγραφία κι εκείνη πήγαινε όλο και χειρότερα, μέχρι που η μητέρα της τη χάιδεψε στα μαλλιά παρηγορητικά και φώναξε τον Επιθεωρητή.

Ο Επιθεωρητής ήταν ένας μικροσκοπικός και ολοστρόγγυλος ανθρωπάκος με κόκκινα μάγουλα και ένα μεγάλο κουτί εργαλεία, καλυμμένα με φωτάκια και σύρματα. Εσκασε ένα χαμόγελο στη Μάρζυ και της έδωσε ένα μήλο. Μετά καταπιάστηκε με τον ηλεκτρονικό δάσκαλο και τον έκανε βίδες. Η Μάρτζυ ήλπιζε πως δεν θα μπορούσε να τον ξανασυναρμολογήσει, αλλά εκείνος τα κατάφερε μια χαρά. Ετσι, μετά από μία ώρα περίπου, να τος πάλι ολόκληρος - ένα μεγάλο, μαύρο κι άσχημο κουτί, με μία τεράστια οθόνη για να προβάλλονται τα μαθήματά της και να εμφανίζονται οι ερωτήσεις που της έκανε. Αλλά δεν ήταν η οθόνη που την απωθούσε τόσο. Εκείνο που μισούσε από τα τρίσβαθα της ψυχής της ήταν η σχισμή, που μέσα της έπρεπε να βάζει τις εργασίες της και τα διαγωνίσματά της. Τα έγραφε πάντα σε εκείνο τον ειδικό κώδικα για διάτρητες κάρτες, που της τον είχαν μάθει όταν ήταν ακόμα έξι χρονών, και ο δάσκαλος τής έβγαζε τη βαθμολογία της σχεδόν ακαριαία.

Ο επιθεωρητής της ξαναχαμογέλασε, όταν τέλειωσε τη δουλειά του, και της χτύπησε χαϊδευτικά το κεφάλι. Στη μητέρα της είπε: "Δεν φταίει η κορούλα σας, κυρία Τζωνς. Απ' ό,τι είδα, ο τομέας της γεωγραφίας προχωρούσε με κάπως μεγαλύτερη ταχύτητα από το κανονικό - συμβαίνουν αυτά πότε - πότε, ξέρετε. Τον ξαναρύθμισα στην κανονική του ταχύτητα, ώστε να μπορεί να τον παρακολουθεί ένα δεκάχρονο παιδί. Μπορώ να πω μάλιστα ότι συνολικά η πρόοδος της κορούλας σας είναι κάτι παραπάνω από 'ικανοποιητική'" - και ξαναχάιδεψε το κεφάλι της Μάρτζυ.

Η Μάρτζυ ένιωσε απογοητευμένη. Μέσα της είχε την ελπίδα ότι ο Επιθεωρητής θα ήταν αναγκασμένος να της πάρει για επισκευή το δάσκαλό της· κάποτε είχαν πάρει το δάσκαλο του Τόμμυ για ένα μήνα, γιατί ο τομέας της ιστορίας του είχε σβήσει τελείως. Είχε λοιπόν κάθε δίκιο να ρωτάει τον Τόμμυ: "Τι μπορεί να γράψει κανείς για το σχολείο;" Ο Τόμμυ την κοίταξε υπεροπτικά. "Δεν πρόκειται για το σχολείο που ξέρουμε εμείς, χαζή. Εδώ λέει για το παλιό σχολείο, εκείνο που είχαν πριν από αιώνες". Εψαξε για λίγο στο μυαλό του για να βρει τη λέξη και πρόσθεσε με στόμφο: "Χιλιετηρίδες πριν!"

Η Μάρτζυ πειράχτηκε που την είπε χαζή. "Κοίτα, πού να ξέρω εγώ πώς ήταν το σχολείο τόσο παλιά;" Εριξε μια κλεφτή ματιά στο ανοιχτό βιβλίο πάνω από τον ώμο του Τόμμυ και συμπλήρωσε "Ετσι κι αλλιώς, όπως λέει εδώ, είχαν δάσκαλο"

"Και βέβαια είχαν δάσκαλο. Μόνο που δεν ήταν κανονικός δάσκαλος. Ηταν άνθρωπος"

"Ανθρωπος; Πώς γίνεται να είναι άνθρωπος ένας δάσκαλος;"

Μέχρι που το έγραψε στο ημερολόγιό της η Μάρτζυ. Κάτω από την ημερομηνία 17 Μαΐου 2157 πέρασε τις λέξεις: "Σήμερα ο Τόμμυ βρήκε ένα αληθινό βιβλίο!" Ηταν ένα πολύ παλιό βιβλίο. Ο παππούς της κάποτε της είχε πει ότι, όταν ήταν εκείνος παιδί, ο δικός του παππούς του έλεγε πως μια φορά κι έναν καιρό όλα τα βιβλία τυπώνονταν σε χαρτί. Κάθισαν μαζί, η Μάρτζυ κι ο Τόμμυ, και ξεφύλλισαν τις κιτρινισμένες, τσαλακωμένες σελίδες του, ανακαλύπτοντας πόσο διασκεδαστικό ήταν να διαβάζει κανείς λέξεις που έμεναν ακίνητες αντί να κυλάνε όπως τις είχαν συνηθίσει - πάνω στην οθόνη, φυσικά. Ασε που, όταν γυρνούσαν πίσω, στην προηγούμενη σελίδα, εκείνη είχε πάντα τις ίδιες λέξεις που είχαν διαβάσει την πρώτη φορά...

"Πω πω", έκανε ο Τόμμυ, "τι σπατάλη. Σκέψου να πρέπει, με το που τελειώνεις το βιβλίο, να το πετάς, όπως θα κάνανε οι παλιοί. Ενώ η δική μας βιβλιοθήκη έχει χιλιάδες τέτοια βιβλία μέσα της και πάω στοίχημα πως μπορεί να χωρέσει ακόμα περισσότερα - άντε να τολμήσεις να την πετάξεις!"

"Το ίδιο κι η δικιά μας", είπε η Μάρτζυ. Ηταν έντεκα χρονών και δεν είχε διαβάσει τόσο πολύ όσο ο Τόμμυ, που ήταν δεκατριών.

"Πού το βρήκες;", τον ρώτησε.

"Σπίτι μου", της έδειξε με το χέρι, χωρίς να ξεκολλήσει τα μάτια του από τις σελίδες. "Στο πατάρι"." Και τι λέει;"

"Μιλάει για το σχολείο". Η Μάρτζυ στραβομουτσούνιασε. "Για το σχολείο; Τι μπορεί να γράψει κανείς για το σχολείο, ε; Εγώ το μισώ το σχολείο!"

"Να, έλεγε διάφορα πράγματα στα παιδιά και τους έβαζε δουλειά να κάνουν και μετά τους τα ρωτούσε"

"Δεν υπάρχει άνθρωπος που να είναι τόσο έξυπνος!".

"Κι όμως! Ο πατέρας μου ξέρει τόσα πολλά, όσα κι ο δάσκαλός μου."

"Δεν μπορεί. Κανένας άνθρωπος δεν ξέρει όσα ξέρει ο δάσκαλος!"

"Κι εγώ σου πάω στοίχημα πως ο πατέρας μου ξέρει σχεδόν τα ίδια!" Η Μάρτζυ δεν βρήκε τίποτα να απαντήσει σ' αυτό το επιχείρημα, οπότε προσπάθησε να στρέψει αλλού τη συζήτηση: "Εμένα δεν θα μου άρεσε να μένει στο σπίτι μου κάποιος ξένος να μου κάνει το δάσκαλο!"

Ο Τόμμυ ξέσπασε σε βροντερά γέλια: "Είσαι τελείως άσχετη! Εκείνοι οι δάσκαλοι δεν μένανε στα σπίτια των παιδιών. Είχαν ένα δικό τους κτήριο και ήταν τα παιδιά που πηγαίνανε εκεί." "Μπα! Και μαθαίνανε όλα τα παιδιά τα ίδια πράγματα;"

"Και βέβαια, αν είχαν ίδια ηλικία"."Εμένα η μαμά μου λέει ότι πρέπει να έχει φτιαχτεί ο δάσκαλος έτσι, που να ταιριάζει με το μυαλό του παιδιού που του κάνει μάθημα και ότι κάθε παιδί έχει διαφορετικές ανάγκες".

"Δεν με νοιάζει τι λέει η μαμά σου, πάντως τότε έτσι γινότανε. Αν δε σ' αρέσει, μη διαβάζεις το βιβλίο!""Δεν είπα πως δε μ' αρέσει", βιάστηκε να απαντήσει η Μάρτζυ, θέλοντας να μάθει κι άλλα γι' αυτό το αστείο σχολείο.

Δεν είχαν φτάσει ούτε στα μισά του βιβλίου, όταν ακούστηκε η φωνή της μητέρας της: "Μάρτζυ! Ώρα για σχολείο!"

Η Μάρτζυ ξεκόλλησε το βλέμμα της από τις σελίδες και διαμαρτυρήθηκε: "Οχι ακόμα, καλέ μαμά!".

"Είπα τώρα!", επανέλαβε αυστηρά η κυρία Τζωνς. "Και μου φαίνεται ότι είναι ώρα και για το σχολείο του Τόμμυ"

Η Μάρτζυ γύρισε στον Τόμμυ. "Μπορώ να διαβάσω λίγο ακόμα απ' αυτό το βιβλίο μετά το σχολείο; Μαζί σου βέβαια!"

"Μπορεί", της απάντησε με αέρα εκείνος. Εφυγε με αργά βήματα, σιγοσφυρίζοντας και κρατώντας το παλιό, τριμμένο βιβλίο κάτω απ' τη μασχάλη του.

Η Μάρτζυ πήγε στο δωμάτιο του σχολείου της. Ήταν ακριβώς δίπλα στην κρεβατοκάμαρά της και ο ηλεκτρονικός της δάσκαλος την περίμενε εκεί, αναμμένος κι έτοιμος. Πάντα ήταν αναμμένος κι έτοιμος τέτοια ώρα κάθε μέρα, εκτός Σαββατοκύριακα, γιατί η μητέρα της επέμενε ότι τα παιδιά μαθαίνουν καλύτερα, αν τα μαθήματα γίνονται με πρόγραμμα, την ίδια πάντα ώρα.

Η οθόνη έγραφε με φωτεινά γράμματα: "Το σημερινό μας μάθημα αριθμητικής αφορά την πρόσθεση των γνήσιων κλασμάτων. Παρακαλώ, βάλε στη σχισμή τη χτεσινή σου εργασία." Η Μάρτζυ το έκανε αναστενάζοντας. Το μυαλό της ήταν στο παλιό - παλιό σχολείο, τότε που ο παππούς του παππού της ήταν ακόμα παιδάκι. Το φανταζόταν και έβλεπε στη σκέψη της τα παιδιά της γειτονιάς να μαζεύονται και να γελάνε και να παίζουνε και να φωνάζουνε σε μια μεγάλη αυλή, να κάθονται όλα μαζί σε μια μεγάλη αίθουσα και να φεύγουν για τα σπίτια τους όλα μαζί στο τέλος της μέρας. Και τα έβλεπε να μαθαίνουν όλα τα ίδια πράγματα για να μπορούν να βοηθάνε το ένα τ' άλλο και να συζητάνε όλα μαζί για τα μαθήματά τους και τα προβλήματα. Και οι δάσκαλοι ήταν άνθρωποι...

Η οθόνη τώρα αναβόσβηνε το πρώτο πρόβλημα: "Προσθέτουμε τα κλάσματα 1/2 και 1/4..."

Και η Μάρτζυ σκεφτόταν εκείνα τα παιδιά και πόσο θα αγαπούσανε το σχολείο τους, πόσο ωραία θα ήτανε...



ATARI TT

Ο ATARI ΤΩΝ ΕΚΛΕΚΤΩΝ

Το να κάνει κανείς τεστ σε έναν υπολογιστή Atari είναι πάντα μια σημαντική εμπειρία. Το όνομα και μόνο μας φέρνει στο νου πολλές σκέψεις, τόσες ώστε να μας κινεί τουλάχιστον την περιέργεια. Σίγουρα, βέβαια, ο TT δεν είναι ακόμη για μας και τους γύρω μας, όμως δεν παύει να είναι Atari και μια Atari έχει πάντα στο μυαλό της τους απλούς users, ακόμη κι αν τους προσφέρει ένα μηχάνημα με το θηριώδη 68030.

• Γ. Κυπαρίσσης

Είναι πια "τοις πάσι" γνωστό: μια νέα αγορά ανοίγεται για τους υπολογιστές. Κύριο χαρακτηριστικό της το περιβόητο λειτουργικό σύστημα Unix. Βέβαια, το Unix δεν είναι ούτε MS-DOS ούτε CP/M. Οι απαιτήσεις του είναι πολύ μεγάλες, δυσβάστακτες για τους σημερινούς προσωπικούς υπολογιστές. Ετσι στη νέα αυτή κατηγορία μοιραία εμφανίστηκαν μηχανήματα υψηλής τεχνολογίας και κορυφαίων δυνατοτήτων. Μέσα σε αυτά περιλαμβάνονται μοντέλα της Acorn, της Apple και της Commodore. Οι δυο από τις τρεις αυτές εταιρίες είναι πολύ γνωστές και αγαπητές σε μας. Μοιραία λοιπόν η αγορά του Unix μας ενδιαφέρει άμεσα, μια και παρ' όλες τις "επαγγελματικές" προδιαγραφές, τα μηχανήματά της προσφέρουν συμβατότητα με τους home και επεκτείνουν τις δυνατότητές τους. Η Atari δεν θα μπορούσε να μην δώσει το "παρών", προσφέροντας όπως πάντα την πιο προσιτή οικονομικά λύση, θυσιάζοντας (όπως πάντα ξανά) ορισμένες δυνατότητες, κατά τη γνώμη της όχι ουσιώδεις για το χρήστη. Μένει να δούμε αν οι επιλογές της είναι σωστές και αν ο TT είναι ο ST που ο καθένας μας θα ήθελε να έχει.

ΤΑ ΕΚΤΟΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΝΤΟΣ

Πάντα η Atari είναι πρωτοποριακή στη σχεδίαση των υπολογιστών της. Ετσι και στην περίπτωση του TT το καθαρά γεωμετρικό σχέδιό του τον κάνει να ξεχωρίζει από την πρώτη στιγμή. Ουσιαστικά είναι τρία κουτιά: το ένα καλύπτει το σκληρό δίσκο, το δεύτερο αριστερότερα περιέχει την κεντρική μονάδα, ενώ και τα δυο μαζί "κάθονται" σε μια επίπεδη πλατφόρμα, σχηματίζοντας ένα ενιαίο σύνολο. Η διάταξη αυτή διευκολύνει αρκετά και την αντικατάσταση του hard disk, μια και απλά "αποσπάται" το κουτί του. Το μηχάνημα συμπληρώνεται με το ξεχωριστό πληκτρολόγιο και την οθόνη.

Γυρίζοντας γύρω από το μηχάνημα, διαπιστώνουμε πόσο έχει αλλάξει η φιλοσοφία της Atari, δεδομένου ότι υπάρχει περίσσια σε ports σύνδεσης. Ο TT διαθέτει όλα τα ports του προγόνου του ST, μαζί με άλλα τόσα περίπου. Συγκεκριμένα: διατηρούνται τα MIDI in/out, SERIAL (modem), PARALLEL (centronics), MOUSE, AUDIO R+L (stereo), ext. FLOPPY και ACSI (πρόκειται για το DMA port). Ειδικά το τελευταίο επιτρέπει τη σύνδεση οποιουδήποτε σκληρού δίσκου συνδέεται με τα παλιά ST, καθώς και με τα υπόλοιπα περιφερειακά που χρησιμοποιούν το DMA (scanners, hardware emulators κ.λπ.) Δίπλα στις MIDI θύρες υπάρχει η "εξωτική" υποδοχή LAN, γι[α] σύνδεση πολλών υπολογιστών σε δίκτυο. Αν μετρήσουμε δ[ε] τις σειριακές υποδοχές, θα τα χάσουμε. Δυο υποδοχές γι[α] modem και δυο ακόμη σειριακές υπάρχουν στην πίσω πλευρ[ά] του μηχανήματος. Αν και ακόμη δεν έχουμε υπόψη μας τι είχ[ε] στο μυαλό της η Atari, όταν πρόσθεσε τα 3 ακόμη ports, εμεί[ς] ανεπιφύλακτα τα καλωσορίζουμε.

Ανάμεσα στα σαφή πλεονεκτήματα των υποδοχών τού T[T] θα πρέπει να συμπεριλάβουμε και την ύπαρξη του SCS[I] interface, το οποίο επιτρέπει επιτέλους στο μηχάνημα να συν[δε]θεί με συσκευές (κυρίως σκληρούς δίσκους) που "υπακού[ουν]" στο εξελιγμένο πρωτόκολλο λειτουργίας αυτού το[υ] interface. Ολοι οι χρήστες των Atari θα πρέπει να αναστενά[ξουν] με ανακούφιση. Τουλάχιστον οι επόμενες γενιές θα ξε[μπλέξουν] από εκείνο το DMA port. Στην περίπτωση βέβαι[α] του TT, η προσθήκη σκληρού δίσκου μέσω του SCSI δεν είνα[ι] τόσο απαραίτητη, μια και τα 50 MB της ενσωματωμένης μονά[δας] αρκούν για τις περισσότερες εφαρμογές. Το πληκτρολό[γιο] του TT είναι σχεδόν όμοιο με εκείνο των ST. Το "σχεδόν" αναφέρεται στην όψη των πλήκτρων ειδικών λειτουργιώ[ν] (function keys) και στην αίσθηση. Χτυπώντας τα δάχτυλά μα[ς] στο QWERTY, διαπιστώσαμε ότι η αίσθηση είναι σαφώς καλύ[τε]τερη και πιο σκληρή, όπως ταιριάζει σε ένα τέτοιο μηχάνημα. Επάνω στο πληκτρολόγιο βρίσκεται και η θύρα του mouse του γνωστού πια σε όλους mouse από το 1985. Αν και όχι κο[ρυ]φαίο τεχνολογικά ή σχεδιαστικά, το ποντίκι ανταποκρίνετα[ι] φιλότιμα και αξιόπιστα στα καθήκοντά του.

Τελευταίο κομμάτι hardware προς εξέταση είναι η οθόνη. Το monitor είναι υψηλής ανάλυσης και αποδίδει εικόνα επιπέ[δου] VGA. Ωστόσο ο TT δεν περιορίζεται σε ένα μόνο monitor. Τα υψηλά mode ανάλυσης γραφικών που διαθέτει υπερβαί[νουν] την ανάλυση VGA και εμφανίζονται μόνο σε μεγάλα μο[νό]χρωμα monitor πολύ υψηλής ανάλυσης.

ΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΟ TT;

Με δεδομένα τα πανίσχυρα κυκλώματα που υπάρχουν μέσ[α] στο μηχάνημα, ο TT είναι ικανός για πολύ μεγάλα υπολογιστι[κά] επιτεύγματα. Μέσα στο μηχάνημα βλέπετε δεν υπάρχει μό[νο] ο 68030, αλλά και ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής 68881, ο οποίος επιταχύνει σημαντικά τις διαδικασίες χειρισμού γρα[φικών] και μαθηματικών πράξεων, με προφανή ωφέλεια στ[α] γραφικά τύπου πολυγώνων και σε τεχνικές image processing. Από την άποψη της ταχύτητας ο TT είναι ισοδύναμος (αν όχ[ι] ταχύτερος) με τα αντίστοιχα PCs που βασίζονται στον επε[ξ]εργαστή 80386 της Intel.

Ενα από τα πρώτα πράγματα, που θα ψάξει κάποιος ο οποί[ος] βλέπει ένα μηχάνημα για πρώτη φορά, είναι το λειτουργικό του σύστημα. Ποιο είναι το λειτουργικό του TT; Υπάρχουν αλλαγές και βελτιώσεις; Αναλυτικότερα: πράγματι το desktop του TT ενισχύει τους δεσμούς του μηχανήματος με τα παλιά ST, μια και ουσιαστικά είναι μια έγχρωμη βελτιωμένη έκδοση των πολύ γνωστών TOS και GEM. Η νέα αυτή έκδοση του λειτουργικού συστήματος είναι προσαρμοσμένη στις δυνατότητες του μηχανήματος, είναι πολύ περισσότερο ευέλικτη και ολοκληρωμένη και παρέχει νέες δυνατότητες που δεν είχαν συμπεριληφθεί σε καμιά προηγούμενη έκδοση. Βλέπουμε νέε[ς] εντολές για πρώτη φορά στα pull down menus, οι οποίες αμέσως φανερώνουν μια διαφορετική "φιλοσοφία", πολύ πιο κο-

ντά σε εκείνη του desktop των Macintosh. Ετσι λοιπόν ο TT μπορεί να διαχειρίζεται μια εντελώς νέα και πρωτόγνωρη στους χρήστες των ST κατηγορία αρχείων: Τα CPX. Τα αρχεία με το extension αυτό έχουν άμεση σχέση με το πολύ διαφορετικό και σύνθετο control panel. Ο ρόλος τους είναι η "διαμόρφωση" του desktop στα μέτρα του χρήστη, όπως ακριβώς έχουν συνηθίσει να κάνουν οι χρήστες του Mac μέσω του accessory "Ρυθμίσεις". Για να αποφεύγονται τα τεράστια παράθυρα με τις άπειρες επιλογές, ο TT χρησιμοποιεί ένα συνδυασμό pull down και pop-up menus. Ετσι, αφού επιλέξετε για παράδειγμα από το pull-down menu το control panel και ζητήσετε τις ρυθμίσεις του modem, τότε δεν έχετε π.χ. παρά να πατήσετε με το ποντίκι στην επιλογή της ταχύτητας και αμέσως θα εμφανιστούν οι διαθέσιμες ταχύτητες. Ωστόσο θα πρέπει να καταλογίσουμε και ορισμένες "αβλεψίες" της Atari. Οι βελτιώσεις δεν είναι όλες όσες θα έπρεπε. Συμφωνούμε ότι δεν ήταν απαραίτητο να υιοθετηθεί άλλο λειτουργικό αντί του GEM, μια και παρ' όλο που κανείς πια δεν το χρησιμοποιεί, παραμένει εύχρηστο και φιλικό. Ομως, αν κάποιος ST user ψάξει λίγο το μηχάνημα, διαπιστώνει ότι ορισμένες ελλείψεις δεν συμπληρώθηκαν. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα του modem, λόγου χάρη, δεν υπάρχει επιλογή για περισσότερα από 19.200 baud, τη στιγμή που το μηχάνημα διαθέτει τόσες σειριακές θύρες και είναι μάλλον εύκολη η σειριακή σύνδεση δυο TTs σε μεγάλες ταχύτητες για γρήγορη ανταλλαγή δεδομένων. Επίσης, δεν περιλαμβάνεται μενού δημιουργίας μακροεντολών, για διευκόλυνση του χρήστη, ενώ ο αριθμός των παραθύρων που επιτρέπεται να είναι ταυτόχρονα ανοιχτά στην οθόνη αυξήθηκαν μόλις κατά 2 (6). Βέβαια, όλα αυτά τα λέμε γιατί απλά έχουμε τη φιλοδοξία να έχουμε μπροστά μας το καλύτερο μηχάνημα του κόσμου. Στους υπόλοιπους τομείς το desktop είναι πλούσιο και περιλαμβάνει τα εξής επιπλέον:

- Στο μενού "file" περιλαμβάνονται εντολές search, πολύ χρήσιμες, αν θέλετε να ψάξετε ένα αρχείο μέσα στα 50 MB του σκληρού δίσκου. Επίσης, υπάρχει η εντολή close top window, η bottom to top, η select all και η set file mask, η οποία σας επιτρέπει να επιλέξετε ομάδες αρχείων με κοινό χαρακτηριστικό (τα wildcards των PCs).

- Στο μενού "view", εκτός από τα "show as..." υπάρχει η επιλογή "no sort", η οποία απεικονίζει τα αρχεία όπως ακριβώς αυτά βρίσκονται στο δίσκο. Επίσης η επιλογή "size to fit" συρρικνώνει το παράθυρο του directory στις απολύτως απαραίτητες για την απεικόνιση των αρχείων διαστάσεις. Τέλος έχουμε και την επιλογή "set color & style", μια και ο TT απεικονίζει το desktop με χρώματα ακόμη και στις υψηλές αναλύσεις.

- Στο μενού "options" έχουμε εκτός από τα "install icon-application" και το "install devices", το οποίο συνδέει το σύστημα με περιφερειακές μονάδες (εξωτερικός σκληρός δίσκος κ.λπ.). Πολύ χρήσιμη η λειτουργία "Read .INF file", η οποία σας επιτρέπει να φορτώσετε κάποιο αρχείο .INF από τα πολλά που μπορεί να έχετε έτοιμα στο δίσκο. Επίσης, χαρακτηριστική για τον TT και τις δυνατότητές του είναι η επιλογή cache.

Οι κυριότερες εφαρμογές που χρησιμοποιούνται από το χρήστη μπορούν να "βγουν" από τα παράθυρα και να εμφανίζονται σαν αυτόνομα icons επάνω στο desktop, απ' όπου και μπορούν να επιλεχθούν από το χρήστη είτε με το ποντίκι είτε με την αντιστοιχία κάποιου πλήκτρου του keyboard. Η λειτουργία αυτή είχε πρωτοεμφανιστεί στο Neodesk 3 και η υιοθέτησή της από την Atari μάς βρίσκει απόλυτα σύμφωνους. Τέλος, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε τα cold και warm start, τα οποία γίνονται με συνδυασμό των πλήκτρων CTRL, ALT και DEL ή SHIFT + DEL, πιστά στο δρόμο που χάραξε το MS-DOS.

ΤΙ ΒΛΕΠΕΤΕ ΚΑΙ ΤΙ ΑΚΟΥΤΕ ΣΕ ΕΝΑΝ TT

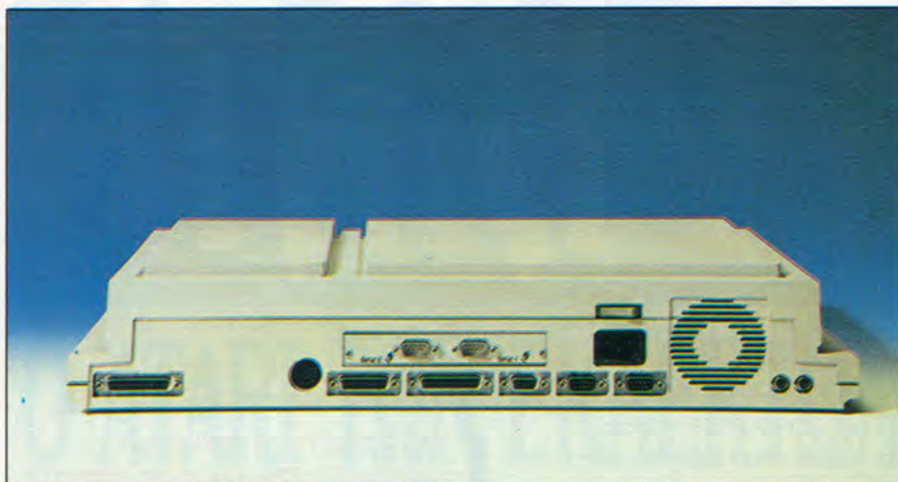
Οι γραφικές δυνατότητες του TT είναι σαφώς αναβαθμισμένες σε σχέση με τα ST. Πέρα από τα 3 γνωστά mode ανάλυσης του ST, τα οποία υποστηρίζονται και εδώ, υπάρχουν τρία ακόμη modes: TT low, TT medium, TT high. Οι αναλύσεις συνολικά είναι οι εξής:

ST low: 320 x 200 , 16 χρώματα.
ST medium: 640 x 200, 4 χρώματα.
ST high: 640 x 400, 2 χρώματα (Προσοχή: όχι απαραίτητα άσπρο και μαύρο!)
TT low: 320 x 248, 256 χρώματα.
TT medium: 640 x 480 (VGA compatible), 16 χρώματα
TT high: 1.280 x 960, μονόχρωμο (ειδικό monitor)

Με δεδομένα τα πανίσχυρα κυκλώματα που υπάρχουν μέσα στο μηχάνημα, ο TT είναι ικανός για πολύ μεγάλα υπολογιστικά επιτεύγματα. Μέσα στο μηχάνημα βλέπετε δεν υπάρχει μόνο ο 68030, αλλά και ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής 68881.

Η παλέτα παραμένει στα 4.096 χρώματα. Οπως βλέπετε, ορισμένα modes του TT είναι απόλαυση να τα χειρίζεται ο χρήστης, όπως π.χ. το TT low με τα 256 χρώματα ταυτόχρονα ή το TT high με την εκπληκτική ευκρίνεια. Ωστόσο θα πρέπει να πούμε ότι δεν είμαστε και πάλι 100% ευχαριστημένοι. Το μηχάνημα προσφέρει σημαντικές δυνατότητες, αλλά και πάλι δεν είναι μπροστά από ένα PC από άποψη γραφικών δυνατοτήτων. Με πολύ λιγότερα χρήματα μπορεί κανείς να αποκτήσει μια κάρτα Super VGA για το PC του, η οποία είναι πολύ ανώτερη, τόσο σε ανάλυση (στο high resolution mode) όσο και στα χρώματα που εμφανίζονται στην οθόνη. Ετσι ο TT παραμένει τρωτός έναντι των PCs, όσον αφορά την ανταγωνι-





Υποδοχές για όλες τις απαιτήσεις. Η πίσω πλευρά του ΤΤ είναι διαθέσιμη για σκληρούς δίσκους, εκτυπωτές, επεξεργασία ήχου stereo και σύνδεση monitors υψηλής ανάλυσης. Ψηλότερα απ' όλες τις υποδοχές διακρίνονται τα 2 πρόσθετα σειριακά ports.

στικότητα. Μόνο όμως στα γραφικά. Ο ήχος είναι εξελιγμένος, στερεοφωνικός και προσφέρει μεγάλη ευκολία στον προγραμματισμό.

ΤΟ ΥΠΟΛΟΙΠΟ HARDWARE

Το floppy disk drive του ΤΤ παραμένει όπως το ξέραμε στον ST: 726 KB μετά το format της δισκέτας είναι διαθέσιμα στο χρήστη. Για τον ST, βέβαια, ίσως ειναι καλή η χωρητικότητα αυτή, αλλά για έναν ΤΤ μάλλον δεν αρμόζει, μια και στο MS-DOS σχεδόν όλοι πια έχουν drive των 1,2 ή 1,44 MB. Ετσι, λοιπόν όλοι αναμένουν το νέο drive που παρουσίασε πρόσφατα η Atari, το οποίο θα έχει χωρητικότητα 1,44 MB, θα διαβάζει δισκέτες στα 726 KB (διατηρώντας τη συμβατότητα) και σύμφωνα με τις φήμες θα διατίθεται σαν standard έπειτα από λίγο καιρό.

Η μνήμη του ΤΤ είναι 2 MB on board και θα τη χαρακτηρίζαμε μάλλον "ελλιπή", για τις εφαρμογές που θα κληθεί να τρέξει το μηχάνημα. Αρκεί να σας πούμε ότι το Calamus SL απαιτεί ελάχιστη μνήμη 4 MB. Ετσι με ανακούφιση δεχτήκαμε τη δυνατότητα επέκτασης του ΤΤ on board στα 24 MB.

Το Calamus SL εκμεταλλεύεται τις έγχρωμες δυνατότητες απεικόνισης του ΤΤ. Αν προσθέσετε τώρα σε όλα αυτά τον πολύ φτηνό και λειτουργικό scanner της Atari, τότε έχετε ένα πολύ φτηνό workstation σε ένα κλάσμα της τιμής του αντίστοιχου Apple συστήματος.

Το υπόλοιπο hardware δεν έχει να επιδείξει τίποτα το αξιοσημείωτο. Αντίθετα, με την Amiga 3000, ο ΤΤ δεν έχει καποια πρόσθετα βοηθητικά τσιπς (αν εξαιρέσουμε τα κυκλώματα διαχείρισης μνήμης, ήχου και γραφικών). Η σχεδίαση έχει στηριχθεί βασικά στον 68030 και τον 68881, αφαιρώντας ακόμη και τον blitter. Αυτό ωστόσο δεν είναι κακό. Ακόμη και η A3000 κατηγορήθηκε ότι το γνωστό σετ των τσιπς της είναι άχρηστο, όταν "συνεργάζεται" με τον πολύ ταχύ 68030. Ετσι ένας blitter εδώ δεν είναι πια σπουδαίο προσόν.

ΣΥΜΒΑ(ΤΤ)ΟΤΗΤΑ

Ξένα τεστ επιμένουν ότι ο ΤΤ είναι κατά 95% συμβατός με τον παλιό ST. Εμείς πάντως πιστεύουμε πρώτα ό,τι βλέπουμε και ό,τι έδειξαν οι δοκιμές μας. Για παράδειγμα, το 1st Word Plus περιλαμβάνεται στο 5%: ο χειρισμός της οθόνης κειμένου είναι προβληματικός. Αντίθετα λειτουργεί άψογα το απλό 1st Word, όπως επίσης και το Degas Elite, το οποίο μάλιστα "βλέπει" όλη την παλέτα. Δεν τρέχουν δυστυχώς πολλές γλώσσες προγραμματισμού του ST, όπως π.χ ο compiler της GFA Basic. Εδώ πάντως το πρόβλημα λύνεται από ώρα σε ώρα, μια και τόσο η GFA όσο και η Hisoft θα κυκλοφορήσουν σύντομα τις νέες εκδόσεις για το μηχάνημα. Για τα παιχνίδια είμαστε ακόμα περισσότερο επιφυλακτικοί. Μόνο τα Warhead και Spitfire 40 έτρεξαν από τη συλλογή μας. Τρομερή εντύπωση μας έκανε ωστόσο το Spectre για τον ΤΤ, το οποίο μεταμορφώνει το μηχάνημα σε έναν κανονικότατο Mac με πλήρη υποστήριξη σε γραφικά και ήχο, ο οποίος ωστόσο είναι ταχύτερος ακόμη και από το Macintosh IIfx! Επίσης εντυπωσιακό είναι το Calamus SL, το οποίο είναι ένα από τα πιο ολοκληρωμένα προγράμματα DTP που κυκλοφορούν στην αγορά και συναγωνίζεται (προσωπικά υποστηρίζω ότι ξεπερνά) επάξια τα αντίστοιχα του Mac. Ηδη στη Γερμανία αλλά και στην Ελλάδα ο ΤΤ έχει βρει τη θέση που του αξίζει σαν ένα ισχυρό workstation, επάνω στο οποίο μπορει να στηθεί μια εκδοτική επιχείρηση. Το Calamus SL εκμεταλλεύεται τις έγχρωμες δυνατότητες απεικόνισης του ΤΤ. Αν προσθέσετε τώρα σε όλα αυτά τον πολύ φτηνό και λειτουργικό scanner της Atari, τότε έχετε ένα πολύ φτηνό workstation σε ένα κλάσμα της τιμής του αντίστοιχου Apple συστήματος. Πολλά από τα νέα προγράμματα και utilities πάντως που κυκλοφορούν έχουν "υπ' όψιν" τους τον ΤΤ και εκμεταλλεύονται τις έξτρα δυνατότητές του, αν και η προσωπική μας άποψη είναι ότι ένα τέτοιο μηχάνημα δεν μπορεί να στηρίζεται στο software του πολύ "κατώτερου" σε όλα προγόνου του.

ΕΝ ΤΕΛΕΙ...

Ενα μηχάνημα που τρέχει Unix είναι κάτι πολύ διαφορετικό σε σχέση με τα δικά μας γούστα. Οχι μόνο όσον αφορά τον 68030 και το σκληρό δίσκο, αλλά και όσον αφορά την τιμή, η οποία στην περίπτωση του ΤΤ υπερβαίνει το μισό εκατομμύριο. Ομως είναι Atari, και δεν παύουμε να θέλουμε να μάθουμε πώς ειναι η τελευταία δουλειά της εταιρίας, τη στιγμή μάλιστα που τρέχει και προγράμματα ST. Τα συμπεράσματά μας είναι και αυτή τη φορά αντιφατικά. Μας αρέσει σαν μηχάνημα, γιατί σε σχέση με τα υπόλοιπα Unix μηχανήματα είναι το φτηνότερο. Για μια ακόμη φορά, η Atari σεβάστηκε το "power without the price". Αποτελεί το πιο προσιτό Unix σύστημα, πράγμα που οπωσδήποτε θα επηρεάσει ευνοϊκά την αγορά. Από την άλλη πλευρά όμως, οι μικροελλείψεις πάντα υπάρχουν, οι οποίες, αν προστεθούν, δημιουργούν σημαντικό μειονέκτημα. Ο ΤΤ δεν είναι ιδιαίτερα ανταγωνιστικός απέναντι στον κόσμο του MS-DOS. Ενας PC με τον 80386, σκληρό δίσκο και κάρτα VGA είναι φτηνότερος από τον ΤΤ, ο οποίος υστερεί σε γραφικές δυνατότητες. Ολα αυτά τα "bugs" του marketing μπορούν να εξαλειφθούν από μια μείωση της τιμής του μηχανήματος, κάτι που λόγω παρελθόντος θα πρέπει κάποια στιγμή να γίνει από την Atari. Και τότε θα ατενίσουμε κι εμείς με αισιοδοξία το μέλλον, μια και (πρέπει να το παραδεχτούμε) όλοι έχουμε βάλει στο μάτι τον ΤΤ σαν τον home computer που θα στέκεται στο γραφείο μας κάποια στιγμή μέσα στη νέα δεκαετία!

Ευχαριστούμε το κατάστημα Computer Market (Σολωμού & Μπόταση 7, τηλ.: 3644695, 3636550) και την εταιρία ανάπτυξης εφαρμογών IcamSoft (Σολωμού 18, τηλ. 3629473), για τα μηχανήματα που μας παραχώρησαν για τις ανάγκες του τεστ.

Μόνο η AMSTRAD μπορεί!

Να σας δώσει 70.000 δρχ. για τον παλιό σας 6128!



Ναι, τώρα μπορείτε να αποκτήσετε ένα AMSTRAD PC-1640 με EGA έγχρωμη οθόνη!

(υψηλής ανάλυσης)

μόνο με **99.000***

(ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ 169.000)*

δίνοντας πίσω τον παλιό σας 6128!

PC-1640: 8086, 640 K RAM, 1 DRIVE 5,25, EGA/CGA/HERCULES ΚΑΡΤΑ, MOUSE, ΘΥΡΑ ΕΚΤΥΠΩΤΟΥ, RS-232, MS-DOS, BASIC

ΤΩΡΑ : Τιμη αλλαγης 464 και SRECTRUM 119.000*

Ναι, όσο απίστευτο και να φαίνεται, μπορείτε να αλλάξετε τον 6128 σας σε οποιονδήποτε dealer της AMSTRAD με τον καταξιωμένο PC-1640 με υψηλής ανάλυσης έγχρωμη οθόνη (EGA)!

Μόνο βιαστείτε! Η AMSTRAD δεν ξεχνάει τους παλιούς της φίλους, αλλά ο αριθμός των προσφερομένων PC-1640 είναι περιορισμένος!

* +Φ.Π.Α 8%

Οι αποσυρόμενοι 6128 θα δωρηθούν σε Σχολεία, Ιδρύματα και λοιπούς Οργανισμούς με κοινωφελείς σκοπούς, αντί συμβολικού τιμήματος 9.000 δρχ. (που καλύπτει το κόστος επισκευής, τεχνικού ελέγχου και διεκπεραίωσης). Οι πιο πάνω Οργανώσεις, Σύλλογοι Γονέων κλπ. μπορούν να γνωστοποιούν τις ανάγκες τους στην AMSTRAD HELLAS.

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ PC!

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33
ΤΗΛ.: 52.30.742-3-4 • FAX: 5228054
• **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ: ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, Τ.Κ. 546 25 - ΤΗΛ.: (031) 530814 • **ΠΑΤΡΑ:** AMSTRAD CENTER: ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167, Τ.Κ. 26223 - ΤΗΛ.: (061) 271993 • **ΑΘΗΝΑ:** MICROPOLIS ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 49 - ΤΗΛ.: 36.41.911, 36.41.188 • **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** ΜΠΟΥΜΠΟΥΛΙΝΑΣ 34 - ΤΗΛ.: 41.23.694 • **ΚΗΦΙΣΙΑ:** ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΗ 10 - ΤΗΛ.: 80.85.858

AMSTRAD

QUALITY • PRICE • SERVICE

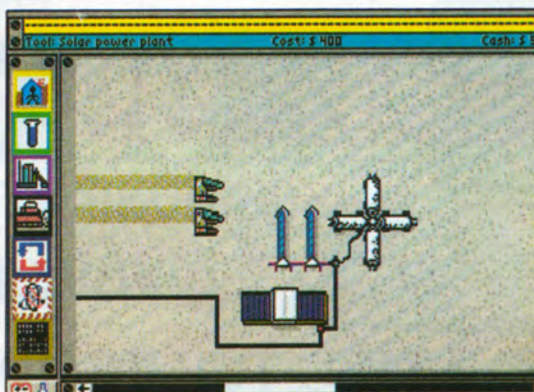
ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ DEALERS ΤΗΣ AMSTRAD

MOONBASE

Sim City στο φεγγάρι

Ηταν βέβαιο ότι θα συνέβαινε κάποτε: ο πληθυσμός τής γης αυξανόταν συνεχώς και συνεπώς κάποια στιγμή ο πλανήτης μας δεν θα χωρούσε περισσότερους ανθρώπους. Μπροστά σ' αυτή την κατάσταση θα πρέπει να βρεθεί μια καινούρια κατοικία για τους πλεονάζοντες, και μια και δεν θέλουμε να τους στείλουμε μακριά, το φεγγάρι δείχνει ιδανική λύση.

Φυσικά, το φεγγάρι δεν είναι κατοικήσιμο στη σημερινή του μορφή και έτσι θα υπάρξει ένα δεκαετές πρόγραμμα αναμόρφωσής του, στο οποίο διορίζεστε γενικός συντονιστής, καλείστε δηλαδή να γίνετε για την moonbase ό,τι και ο δήμαρχος στο Sim City.



Τα πράγματα είναι όμως λίγο πιο πολύπλοκα στην περίπτωσή μας, γιατί εκτός από τα προβλήματα που αντιμετωπίζατε στο Sim City, θα έχετε και μερικά επιπλέον που οφείλονται στην αφιλόξενη φύση του φεγγαριού.

Τα χρήματα για να αρχίσετε την επιχείρησή σας δίνονται από τη γη, αλλά ο προϋπολογισμός σας είναι περιορισμένος και έτσι θα πρέπει αφενός να περιορίσετε τα έξοδά σας, με το να ανακαλύψετε π.χ. πηγές νερού ή να παράγετε μόνοι σας το οξυγόνο αντί να τα αγοράζετε από τη γη και αφετέρου να αποκτήσετε έσοδα με το να πουλάτε πράγματα στη γη, όπως ορυκτά ή τεχνολογία ή με το να προσελκύετε τουρισμό. Τα γραφικά είναι σε μέτρια επίπεδα, ενώ ο ήχος περιορίζεται σε μερικά εφέ και sampled ομιλία, το gameplay όμως είναι πολύ καλό και διαθέτει αρκετή ποικιλία για να σας κρατήσει για πολύ καιρό μπροστά στο monitor. Οσοι αγάπησαν το Sim City δεν πρέπει να το χάσουν.

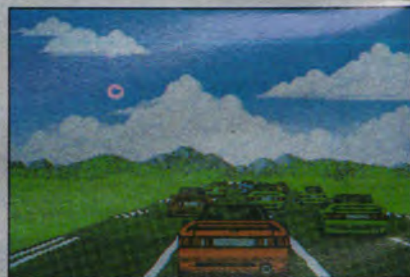
pit fighter

Το πιο άγριο ξύλο μέχρι σήμερα

Ελπίζω να γυμνάζεστε τελευταία, γιατί στην αντίθετη περίπτωση θα αποκτήσετε αρκετές μελανιές σ' όλο σας το σώμα. Και αυτό γιατί στο Pitfighter πέφτει πολύ ξύλο. Μπαίνετε μόνος στο ρινγκ και σκοπός σας είναι να δείρετε όσο το δυνατόν περισσότερους αντιπάλους, κερδίζοντας έτσι χρήματα. Το conversion του εντυπωσιακού coin-op της Atari έχει αναλάβει η Domark και θα κυκλοφορήσει το Νοέμβριο, οπότε θα έχουμε και περισσότερες πληροφορίες.



LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE II



Μία από τις μεγαλύτερες επιτυχίες της Gremlin το χρόνο που μας πέρασε ήταν αναμφίβολα το "Lotus Esprit Turbo Challenge" και, όπως συνηθίζεται άλλωστε στις περιπτώσεις αυτές, ετοιμάζεται ο διάδοχος. Two player game, καινούρια τοπία και διάφορες καιρικές συνθήκες είναι μέσα στα σχέδια, αλλά το πιο σημαντικό είναι ότι θα έχετε τη δυνατότητα να συνδέσετε υπολογιστές μεταξύ τους και να τρέχετε κόντρα στους φίλους σας. Περισσότερα, στα προσεχή τεύχη.

AH-73M THUNDERHAWK

Οδηγήστε το αρπακτικό των αιθέρων

Καιρός για μια ακόμη πτήση στους αιθέρες με ένα από τα τελευταία δημιουργήματα της τεχνολογίας, με σκοπό να εντοπίσετε και να καταστρέψετε εχθρικούς στόχους. Ναι, πρόκειται για ένα ακόμη flight simulator, στο οποίο όμως δεν κάθεστε στο πηδάλιο ενός αεροπλάνου αλλά στο πιλοτήριο ενός ελικοπτέρου. Το παιχνίδι διαθέτει περίπου 65 αποστολές, οι οποίες είναι χωρισμένες σε εκστρατείες, ανάλογα με τη γεωγραφική περιοχή στην οποία τοποθετούνται.



Πριν από κάθε αποστολή, οι υπηρεσίες πληροφοριών θα σας κατατοπίσουν για το τι περίπου πρόκειται να αντιμετωπίσετε και βασισμένοι στα στοιχεία αυτά θα πρέπει να διαλέξετε κατόπιν τον οπλισμό του σκάφους σας για τη συγκεκριμένη αποστολή. Στη συνέχεια, δεν έχετε παρά να απογειωθείτε και να οδηγήσετε το ελικόπτερό σας προς την εκπλήρωση των ενεργειών εκείνων που είναι απαραίτητες, για να θεωρηθεί η αποστολή περατωθείσα και να προχωρήσετε έτσι στήν επόμενη. Το AH-73M Thunderhawk αποτελεί ίσως το καλύτερο simulation ελικοπτέρου που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Φοβερό - και πολύ ρεαλιστικό - gameplay, εύκολος χειρισμός, πολύ καλός ήχος και γραφικά πρώτης ποιότητας. Ενα απαραίτητο κομμάτι στη συλλογή οποιουδήποτε φίλου των flight simulators.



ELF

Μια φορά και έναν καιρό ζούσε σ' ένα μακρινό δάσος ο Κορνέλιους το ξωτικό μαζί με τη γυναίκα του Ελίζα. Ο κακός Νεκρίλους όμως άρπαξε την Ελίζα και την κρέμασε πάνω από ένα καζάνι προς το οποίο κατεβαίνει σιγά σιγά.

Ο Κορνέλιους φυσικά δεν μένει άπραγος και ξεκινάει για να σώσει την αγαπημένη του.

Για να φτάσει ο ήρωάς μας στον τελικό του στόχο, θα πρέπει να περάσει μέσα από οκτώ επίπεδα, έξι από τα οποία είναι platform and ladders τύπου, ενώ τα δύο υπόλοιπα είναι περισσότερο shoot ` em up μορφής. Εκτός από τις προσπάθειες να βρείτε το δρόμο σας και να μείνετε ζωντανοί, θα πρέπει να ψάχνετε και για διάφορους χαρακτήρες που θα σας δώσουν χρήσιμες συμβουλές και το εμπορικό κατάστημα απ' όπου μπορείτε να αγοράσετε διάφορα αξεσουάρ ή μαγικά ξόρκια που θα κάνουν τη ζωή σας πιό εύκολη.

Συνολικά το "Elf" είναι ένα κλασικό arcade/ platform - and - ladders game με ωραία γραφικά, πολύ καλό ήχο και ενδιαφέρον gameplay που θα σας χαρίσει αρκετές ώρες διασκέδασης.





BEAST BUSTERS

Τέτοιους αντιπάλους δεν είχατε ποτέ !!!

Από τη στιγμή που εμφανίστηκε το "Operation Wolf" στα coin-ops έχουμε δει αμέτρητα παιχνίδια του είδους, παιχνίδια δηλαδή που σας εξοπλίζουν με ένα αυτόματο και σας στέλνουν να εξολοθρεύσετε ολόκληρους στρατούς. Το "Beast Busters" είναι ακόμη ένα παιχνίδι της κατηγορίας αυτής, με την αξιοσημείωτη διαφορά ότι οι αντίπαλοί σας δεν είναι οπλισμένοι μέχρι τα δόντια στρατιώτες, αλλά αποκρουστικά τέρατα όλων των ειδών και μεγεθών. Το "Beast Busters" είναι ένα τυπικό παιχνίδι τύπου "Operation Wolf", με τα απαραίτητα bonus icons και το two player game.

Τα γραφικά είναι πολύ κοντά στο arcade game, τα ηχητικά εφέ προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και το gameplay είναι ό,τι ακριβώς θα περιμένατε από ένα παιχνίδι του είδους - τίποτε λιγότερο ή περισσότερο.



TANGRAM

Προβλήματα εισαγωγής απ' την Απω Ανατολή

Το "Tangram" είναι η computer version ενός κινεζικού παζλ που είναι βέβαιο ότι όλοι έχουν δει σε κάποιο περιοδικό ή κάτι ανάλογο. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να τοποθετήσετε εφτά σχήματα πάνω από ένα μεγαλύτερο σχήμα στο κέντρο της οθόνης, έτσι ώστε να καλύψετε εντελώς το μεγάλο σχήμα.

Τα μικρά σχήματα βρίσκονται αρχικά στα δεξιά της οθόνης, απ' όπου τα παίρνετε με το mouse και τα τοποθετείτε εκεί όπου θέλετε, ενώ με το δεξί mouse button μπορείτε να τα περιστρέψετε. Στα πρώτα επίπεδα, τουλάχιστον στο novise level, είναι αρκετά εύκολο να καταλάβετε πού πρέπει να τοποθετηθεί το κάθε κομμάτι, στα επόμενα επίπεδα όμως τα πράγματα περιπλέκονται. Στο expert level τα πράγματα είναι πιο δύσκολα, αφενός γιατί έχετε μόνο το μισό χρόνο στη διαθεσή σας και αφετέρου γιατί τα 200 επίπεδα του παιχνιδιού δεν παρουσιάζονται κατά σειρά δυσκολίας αλλά τυχαία. Τελειώνοντας ένα παζλ, ο χρόνος που περισσεύει προστίθεται σε ένα ξεχωριστό σκορ, απ' όπου μπορείτε να "δανειστείτε" δευτερόλεπτα σε περίπτωση που δεν θα σας φτάσει ο χρόνος σε κάποιο επόμενο παζλ. Οπως σε όλα τα puzzle games, έτσι και εδώ το gameplay είναι αυτό που μετράει περισσότερο και η Thalion τα έχει καταφέρει πολύ καλά, μια και το παιχνίδι είναι πολύ εθιστικό, ενώ είναι εύκολο να αρχίσει κανείς. Τα γραφικά είναι αξιοπρεπή, ενώ ο ήχος έπειτα από κάποια ώρα γίνεται μονότονος και εκνευριστικός.

WILD WHEELS

Και οι τροχοί τρελάθηκαν !!!



Η βασική ιδέα του "Wild Wheels", του νέου παιχνιδιού από την Ocean θα σας θυμίσε πάρα πολύ τ "Ball-blater", σε όσους βέβαια τ είχαν γνωρίσει, μια και είναι αρκετά παλιό πρόκειται δηλαδή για ένα είδος ποδόσφαιρου με αυτοκίνητα.

Η ομάδα σας αποτελείται από πέντε αυτοκίνητα, από τα οποία ελέγχετε το ένα, τον σέντερ-φορ και μια και οι πόντοι δίνοντα για κάθε γκολ και για να κρατάτε την μπάλα στην περιοχή του αντιπάλου σας, η όλη πο ρεία της εξαρτάται σημαντικά από το πόσο καλά θα τα καταφέρετε.

Αν κερδίσετε, τότε με τους πόντους που μαζέψατε μπορείτε να αγοράσετε αξεσουάρ για το αυτοκίνητό σας ή, ακόμη, και καλύτε ρο αυτοκίνητο.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ανακηρυ χθείτε πρωταθλητής σε όλες τις κατηγο ρίες. Αρχίζετε αγωνιζόμενοι στην κατηγο ρία Αλφα, κατόπιν στην Βήτα κ.ο.κ. Μπορεί τε να σώσετε το παιχνίδι και καλά θα κάνε τε να χρησιμοποιήσετε το χαρακτηριστικ αυτό, γιατί αν χάσετε ένα παιχνίδι και δε έχετε κάνει save, θα αναγκαστείτε να αρχί σετε από την αρχή.

Τα γραφικά είναι σε καλά επίπεδα, αν κα θα μπορούσαν να βελτιωθούν και το ίδιο ι σχύει και για τον ήχο. Το gameplay είναι τ ισχυρότερο στοιχείο του παιχνιδιού, με μο ναδικό πρόβλημα ότι ίσως κάποιοι το βαρε θούν γρήγορα.

HALLS OF MONTEZUMA

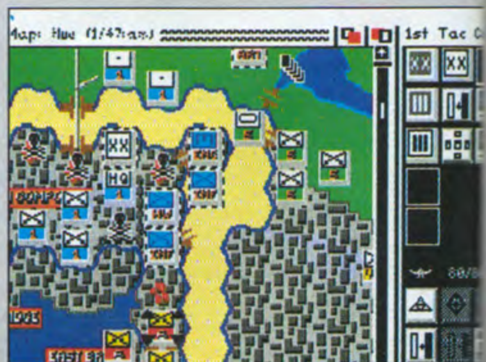
Γίνετε γρανάζι της καλύτερης πολεμικής μηχανής

Μερικές από τις πιο ένδοξες στιγμές του σώματος των πεζοναυτών μπορείτε να ξαναζήσετε στο Halls of Montezuma, είτε με το να προσπαθήσετε να τις επαναλάβετε ή με το να πάρετε το μέρος των κατά περίπτωση εχθρικών στρατευμάτων και να προσπαθήσετε να δώσετε στις μάχες διαφορετικό αποτέλεσμα από αυτό που είχαν.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει πέντε συνολικά μάχες που εξελίσσονται, κατά χρονολογική σειρά, στη διάρκεια του αμερικανομεξικανικού πολέμου, στον πρώτο παγκόσμιο πόλεμο, στο δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο, στην Κορέα και στο Βιετνάμ.

Για κάθε μάχη υπάρχει μια περιγραφή των ιστορικών γεγονότων στο σχετικά εκτενές manual του παιχνιδιού. Από άποψη gameplay έχουμε ακόμη ένα παιχνίδι στρατηγικής: στην οθόνη παρουσιάζεται ένας χάρτης με τις θέσεις των στρατευμάτων της περιοχής, τα οποία μπορείτε να καθοδηγήσετε μέσα από icons. Το σύστημα ελέγχου είναι πολύ απλό και δεν θα δημιουργήσει προβλήματα που συναντάμε σε άλλα παιχνίδια του είδους.

Τα γραφικά είναι απλά, όπως άλλωστε και στα περισσότερα παιχνίδια στρατηγικής, και το ίδιο ισχύει και για τον ήχο. Το gameplay ελκύει άμεσα το ενδιαφέρον σας, ενώ είναι βέβαιο ότι δεν θα το βαρεθείτε γρήγορα. Ενα από τα πολύ καλά παιχνίδια του είδους.



FINAL FIGHT

Η τελευταία μάχη... μέχρι την επόμενη

Οι πάρα πολλοί νοσταλγοί του "Renegade", του "Vigillante" και πολλών άλλων beat 'em up θα βρουν αρκετές ώρες ευχαρίστησης στο "Final Fight", το καινούριο coin-op conversion της U.S. Gold, όπου προσπαθείτε να αλλάξετε τα φώτα στους κάθε λογής αντίπαλους που εμφανίζονται στο δρόμο σας. Το conversion μόλις άρχισε, αλλά υποθέτουμε ότι θα είναι έτοιμο για τη χριστουγεννιάτικη αγορά, και έτσι οι φίλοι του είδους δεν θα χρειαστεί να περιμένουν πολύ.



ROLLING RONNIE

Το roller skate επιστρέφει !!!

Το "Rolling Ronnie" θα μπορούσε κανείς να το παρομοιάσει σαν "Paperboy με πατίνια". Πραγματικά αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να προχωράτε με τα πατίνια σας κατά μήκος μιας πόλης κάνοντας διάφορα ενδιαφέροντα πράγματα, όπως να χτυπάτε διάφορους κακούς, να μαζεύετε bonus icons, να δίνετε αντικείμενα εκεί που πρέπει και να μαζεύετε κουτιά με κοσμήματα. Κάνοντας όλα αυτά, θα μαζέψετε αρκετά χρήματα ώστε να μπορείτε να πληρώσετε



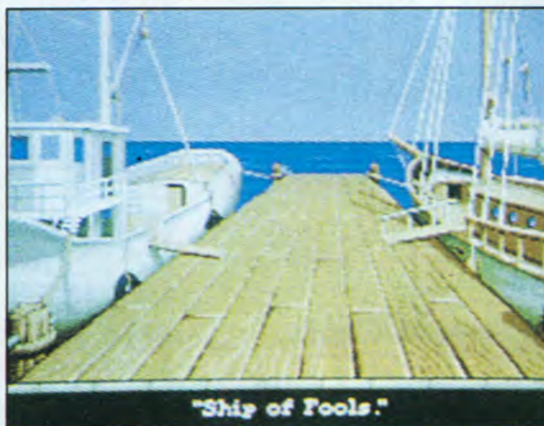


τα ναύλα του λεωφορείου που σας περιμένει στο τέλος της πίστας. Μαζί μ' αυτά θα πρέπει να φροντίζετε να αποφεύγετε τους κακούς, καθώς και τις διάφορες κακοτοπιές στην πίστα. Το "Rolling Ronnie" δεν έχει τίποτε που να μην το έχουμε ξαναδεί και σε καλύτερη μάλιστα έκδοση, π.χ. στο "Skate Crazy" ή στο "Paperboy". Αν μάλιστα συνυπολογίσουμε τα μέτρια γραφικά και τον ανάλογο ήχο, τότε δυστυχώς το παιχνίδι μένει χωρίς πολλά αβαντάζ.

MAUPITI ISLAND

Ενα μυστηριώδες και στυγερό έγκλημα ζητά ένοχο...





Η ζωή κυλάει πολύ ήσυχα στο πανέμορφο νησί Maupiti της Καραϊβικής, στο οποίο παραθερίζετε και εσείς, ο διάσημος ντετέκτιβ Jerome Lange, γεγονός που σας έχει κάνει να πλήττετε.

Μια απαγωγή όμως μιας νεαρής κοπέλας, ονόματι Μαρί, έρχεται να αλλάξει το σκηνικό και να σας δώσει και δουλειά, μια και φυσικά θα ηγηθείτε της έρευνας για την ανακάλυψη των απαγωγέων. Ετσι, αναγκάζεστε να παρατήσετε τις ήσυχες διακοπές σας και να αρχίσετε το ψάξιμο. Πάνε και τα μπάνια, πάει και το μαύρισμα, πάνε όλα. Το μόνο παρήγορο είναι ότι δεν θα πλήττετε πλέον.

Για να ανακαλύψετε τους ενόχους, θα πρέπει να περιπλανηθείτε σε έναν αρκετά εκτεταμένο χώρο εξετάζοντας αντικείμενα, από τα οποία μπορείτε να πάρετε χρήσιμες πληροφορίες και ανακρίνοντας ανθρώπους.

Μερικοί από τους κατοίκους δεν θα είναι ιδιαίτερα – ή μάλλον καθόλου – συνεργάσιμοι στην ανάκριση και έτσι μπορείτε να υιοθετήσετε και άλλες μεθόδους όπως παρακολούθηση, ξυλοκόπημα ή υποκλοπή συνομιλιών.

Ολες αυτές οι ενέργειες γίνονται μέσα από ένα πολύ φιλικό interface που δεν χρειάζεται ποτέ περισσότερα από δύο πατήματα των κουμπιών του mouse. Τα γραφικά θα μπορούσαν σίγουρα να βελτιωθούν, τα ηχητικά εφέ είναι σχετικά καλά και το gameplay αρκετά καλό, στερείται όμως εθιστικότητας. Αν έχετε λίγο από Σέρλοκ Χόλμς στο αίμα σας, θα το βρείτε ενδιαφέρον.

ATOMINO

Χημεία; Κανένα πρόβλημα!!

Η νέα δημιουργία της Psygnosis έχει να κάνει με τα άτομα και τις ενώσεις τους. Για να μετακινήσετε τα άτομα με τέτοιο τρόπο ώστε να μην υπάρχουν ελεύθεροι σύνδεσμοι, χρειάζεστε χώρο, και έτσι τα πράγματα δυσκολεύουν στα επόμενα επίπεδα όπου αυξάνει ο αριθμός των ατόμων στην πίστα, αλλά εμφανίζονται και εμπόδια.

Η ιδέα δείχνει απλή, αλλά στην πράξη θα δείτε ότι τα πράγματα είναι πιο περίπλοκα, χωρίς όμως να γίνεται εκνευριστικά δύσκολο. Τα γραφικά έναι ό,τι θα περιμένατε από ένα puzzle game, δηλαδή απλά που όμως κάνουν καλά τη δουλειά τους, ενώ ο ήχος είναι υποβλητικός και δημιουργεί μια πολύ καλή ατμόσφαιρα. Το gameplay, τέλος, είναι απλό αλλά πολύ εθιστικό. Οι φίλοι των puzzles θα πρέπει να σπεύσουν.



JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Τρέμε Steve Davis ...

Το "Snooker" δεν είναι ιδιαίτερα διαδεδομένο στη χώρα μας: στην πραγματικότητα, το γνωρίζουν μόνο όσοι ασχολούνται μαζί του (πολύ λίγοι). Ακόμη όμως και αν δεν ξέρετε τους κανόνες - που είναι πολύ απλοί - αυτό δεν θα πρέπει να σας αποθαρρύνει από το να ασχοληθείτε με τη νέα δημιουργία της Virgin,το "Jimmy White's Whirlwind Snooker". Οπως καταλαβαίνετε, στο παιχνίδι αυτό παίζεται Snooker, προσπαθείτε δηλαδή να βάλετε τις μπάλες στις "τσέπες" του τραπεζιού, έτσι ώστε να συγκεντρώσετε όσο το δυνατόν περισσότερους βαθμούς. Μπορείτε να παίξετε είτε ενάντια στον υπολογιστή (που είναι πολύ καλός ακόμη και στο πιο εύκολο επίπεδο) είτε ενάντια σε κάποιο φίλο σας είτε να τοποθετήσετε τις μπάλες όπως θέλετε και να προσπαθήσετε να "καθαρίσετε" το τραπέζι.

Το "Jimmy White's Whirlwind Snooker" τα καταφέρνει εξαιρετικά σε όλους τους τομείς: τα γραφικά είναι εξαιρετικά, ο ήχος αγγίζει το τέλειο και το gameplay είναι τόσο κοντά στο πραγματικό Snooker όσο κοντά μπορεί να φτάσει ένα computer game. Υπάρχουν επίσης και αρκετές ευχάριστες χιουμοριστικές νότες που προσθέτουν στο παχνίδι.



ΜΟΤΟ

ΤΕΥΧΟΣ 69
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1991
ΔΡΑΧΜΕΣ 500

ΑΠΟΣΤΟΛΗ
ΟΔΗΓΟΥΜΕ
ΣΤΗΝ ΕΛΒΕΤΙΑ
ΤΗΝ YAMAHA
XJ 600 S
DIVERSION ('92)

ISLE OF MAN
1991

CLASSIC
MOTOGUZZI V7

164
ΣΕΛΙΔΕΣ



SUZUKI
GSX 750 RM



HONDA
XR 250 R
YAMAHA
WR 500



ΤΟ Νο1 ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΜΟΤΟΣΥΚΛΕΤΑΣ
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΓΙΑ ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΝ ΝΑ ΞΕΡΟΥΝ

JOE BAR TEAM

ΤΕΧΝΙΚΟ
ΗΛΕΚΤΡΙΚΑ

SEGA MEGA DRIVE

ΓΙΑ 16ΜΠΙΤΕΣ ΑΠΟΛΑΥΣΕΙΣ...

"Η εξωτερική εμφάνιση της Sega είναι λιτή, αλλά όμορφη. Δεν έχει καμία σχέση με τα παλιά 'κουτιά' με τους διακόπτες του 1980. Κατάμαυρη με χρυσά γράμματα, η Sega είναι λίγο μεγαλύτερη από ένα Spectrum plus. Τετράγωνη με στρογγυλεμένες άκρες κι ένα στρογγυλό 'καρούμπαλο' στη μέση, μοιάζει περισσότερο με μικρό ιπτάμενο δίσκο. Ισως γι' αυτό να νιώσαμε αμέσως ότι αυτή η μηχανή είναι πλασμένη για καταπληκτικά arcades..."

Προς Pixeládες Επιστολή, υπό του πρεσβυτέρου αδελφού Γ. Κυπαρίσση, Pixel #59, κεφ. Α', παρ. 50, στ. 1-10.

● Του Α. Λεκόπουλου

Προφητικά λόγια, πράγματι!!! Το 16μπιτο "τέρας" της Sega έχει συμπληρώσει κάτι παραπάνω από χρόνο στην ευρωπαϊκή αγορά και η "μαμά" του το έχει φροντίσει αρκετά καλά: δύο επεξεργαστές (68000 στα 8 MHz και Z80B), ανάλυση 320x224, 512 χρώματα (64 ταυτόχρονα στην οθόνη), στερεοφωνικός ήχος και 80 sprites είναι χαρακτηριστικά που δεν αφήνουν κανένα σοβαρό gamer ασυγκίνητο.

Στη χώρα μας κυκλοφορεί και αντιπροσωπεύεται επίσημα εδώ και πάρα πολύ καιρό, ενώ υπάρχουν ήδη στην αγορά περίπου 39 τίτλοι παιχνιδιών. Πολλά από αυτά είναι φτιαγμένα από την ίδια τη Sega, ενώ τα υπόλοιπα είναι σχεδόν όλα coin-op conversions. Φυσικά, κυκλοφορούν όλα σε cartridges που δεν είναι μεγαλύτερα σε μέγεθος από μια κοινή κασέτα ήχου.



Ωστόσο, δεν θα πρέπει να σας ξεγελάει το μέγεθος του cartridge, μια και κάθε παιχνίδι είναι αρκετά Mbytes. Η γκάμα τους είναι αρκετά μεγάλη και περιλαμβάνει από αθλητικά παιχνίδια μέχρι strategic games.

ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Στα οποία έχουμε ιδιαίτερη αδυναμία, όπως γνωρίζετε. Το Super Real Basketball είναι ένα αρκετά καλό basket game (για έναν ή δύο παίκτες), που ίσως να σας θυμίσει λίγο το Double Dribble. Διαλέγετε την ομάδα σας και κατεβαίνετε στο γήπεδο για ένα φιλικό παιχνίδι ή για ένα τουρνουά. Παίζετε με όλους σχεδόν τους κανόνες του κανονικού basket, ενώ μπορείτε να κάνετε και θεαματικά καρφώματα (ανάποδα, πλάγια κ.λπ.). Σε τέτοια περίπτωση το display της οθόνης αλλάζει και βλέπετε τον παίκτη σας να σηκώνεται και να καρφώνει την μπάλα με ένα θεαματικό slam dunk. Το παιχνίδι από γραφικά και controls πηγαίνει πολύ καλά, ο ήχος του όμως είναι μέτριος.

Αν είστε φίλος του αμερικανικού football, μπορείτε να δοκιμάσετε την τύχη σας με το John Madden Football. Ο John Madden είναι ένας τρομερός παίκτης του football στην Αμερική (δεν τον ξέρω προσωπικά, αλλά για να έχουν δώσει το όνομά του σε τέτοιο παιχνίδι, θα πρέπει να είναι καλός) και με το game αυτό μπορείτε να διαλέξετε τακτικές και στησίματα και να πέσετε με τα μούτρα στη μάχη για τη γιάρδα. Από το αμερικανικό πάμε στο κλασικό ποδόσφαιρο, όπου οι άσοι του Mondiale '90 της Ιταλίας μπαίνουν στο Megadrive με το World Cup Italia '90. Το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει και στους home και ήταν μάλλον μέτριο. Επίσης, υπάρχει το JB Douglas Box, το οποίο σας ανεβάζει κατευθείαν στο ρινγκ για μερικά uppercuts, ενώ ο κύκλος κλείνει με το Super Hang On, το οποίο δινόταν σαν δώρο με το Sega Master System (το 8μπιτο).

FILM TIE INS

Τα film tie ins είναι εκείνη η κατηγορία των παιχνιδιών που έχουν δανειστεί το θέμα τους από διάσημες ταινίες. Πρώτος και καλύτερος ο Sylvester Stalone και το γνωστό Rambo III. Το παιχνίδι το ξέρετε λίγο πολύ, γιατί έχει κυκλοφορήσει εδώ και καιρό στους υπολογιστές. Το ίδιο συμβαίνει και με το Ghostbusters.

Τρίτο στη σειρά είναι το Moonwalker με τον Michael Jackson. Ενα πολύ καλό arcade, όπου ελέγχετε τον Michael και προσπαθείτε να σώσετε διάφορα παιδάκια που έχουν παγιδέψει οι "κακοί" και, βέβαια, να τους "τακτοποιήσετε" καταλλήλως. Τα γραφικά είναι πολύ καλά (μεγάλα sprites και ομαλότατο animation με χορευτικές φιγούρες), αλλά η έκπληξη έρχεται από τον τομέα του ήχου. Εχουμε κάμποσα γνωστά τραγούδια του Jackson (Billie Jean, Bad, Smooth Criminal, Another Part of me) που ακούγονται σαν υπόκρουση στις διάφορες πίστες, ενώ έχουμε και πολλές sampled κραυγές του Michael. Τελευταίος της παρέας ο Warren Beatty, με την κίτρινη καμπαρτίνα του Dick Tracey. Ενα αρκετά καλό arcade action παιχνίδι που εκμεταλλεύεται πολλές από τις δυνατότητες του Megadrive.

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ MEGA DRIVE

AFTERBURNER II	PALMER TOURNAMENT
ALEX KIDD IN THE CASTLE	PHANTASY STAR II
ALTERED BEAST	POPULUS
CRACK DOWN	RAMBO III
CYBERBALL	REVENGE OF SHINOBI
DICK TRACEY	SHADOW DANCER
DYNAMITE DUKE	SONIC THE HEDGEHOG
E-SWAT	STRIDER
FORGOTTEN WORLDS	STRIDER MAN
GAIN GROUND	SUPER HANG ON
GHOSTBUSTERS	SUPER REAL BASKETBALL
GHOULS 'N' GHOSTS	SUPER THUNDERBLADE
GOLDEN AXE	SWORD OF VERMILLION
HERZOG ZWEI	THUNDER FORCE II
JAMES POND	TRUXTON
JB DOUGLAS BOX	TWIN HAWK
JOHN MADDEN FOOTBALL	WONDERBOY III
LAST BATTLE	WORLD CUP ITALIA '90
MOONWALKER	ZOOM
MYSTIC DEFENDER	

ARCADE & ACTION GAMES

Εδώ υπάρχει - όπως είναι φυσικό - πολύς συνωστισμός. Πρώτη φίρμα εδώ ο Sonic, που είναι ο Mario της Sega. Πρόκειται για ένα μικρό πλασματάκι που φέρνει λίγο προς τον Mickey Mouse. Φοράει μπλε στολή και μάσκα και η Sega θέλει να το κάνει μασκώτ της. Πράγματι, σε διαφημίσεις ξένων περιοδικών, δίπλα στο Mega Drive βλέπουμε τη συμπαθητική φιγούρα του Sonic.

Στο Sonic the Hedgehog βοηθάτε το μικρούλη Sonic να αντιμετωπίσει τον κακό δόκτορα Ivo Robotnik, που παίρνει άκακα ζωάκια και τα μετατρέπει σε δολοφονικά ρομπότς!!! Πρόκειται για ένα κλασικό arcade game με κα-τα-πλη-κτι-κό animation. Περνάτε μέσα από τις πολλές πίστες του, αντιμετωπίζοντας τους εχθρούς που συναντάτε και μαζεύετε τα διάφορα αντικείμενα. Εθιστικό και ευχάριστο.

Στο ίδιο στιλ κινείται και το Alex Kidd in Castle. Ο Alex Kidd είναι άλλος ένας συμπαθητικός πιτσιρίκος που περνάει από διάφορες περιπέτειες μέχρι να φτάσει στο σκοπό του.

Στην παρέα είναι και το Wonderboy III με το φοβερό skate του, που το είχαμε δει και αυτό στους home computers. Το ίδιο συμβαίνει και με τα James Pond και Ghouls 'n' Ghosts. Το μεν πρώτο είναι με εκείνον τον περίεργο υδρόβιο πράκτορα, το δε δεύτερο είναι η συνέχεια του Ghosts 'n' Goblins.

Το Ghouls 'n' Ghosts είναι ένα left to right scrolling game, όπου ελέγχετε έναν ιππότη μέσα στις σκοτεινές πίστες του παιχνιδιού και έχετε στο νου σας να αποφύγετε τα διάφορα ζόμπι που - στην κυριολεξία - ξεφυτρώνουν απ' το έδαφος. Πάμε τώρα στα παιχνίδια δράσης, όπου έχουμε μερικά δυνατά ονόματα. Κρατήστε την ανάσα σας: Thunder Force II, Last Battle, Forgotten Worlds, Strider Man, Super Thunder Blade, Altered Beast, Revenge of Shinobi, Shadow Dancer, Spiderman, Golden Axe, Afterburner II, E-Swat, Crack Down, Strider, Dynamite Duke, Twin Hawk, Sword of Vermillion.

Πολλά απ' αυτά θα τα ξέρετε, αφού έχουν γίνει ήδη επιτυχίες τόσο στα arcade rooms όσο και στους υπολογιστές.



Το Sonic the Hedgehog είναι ένα από τα καλύτερα arcade games που υπάρχουν για το Sega Mega drive.



Το Moonwalker από την ομώνυμη ταινία με πρωταγωνιστή τον Michael Jackson.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

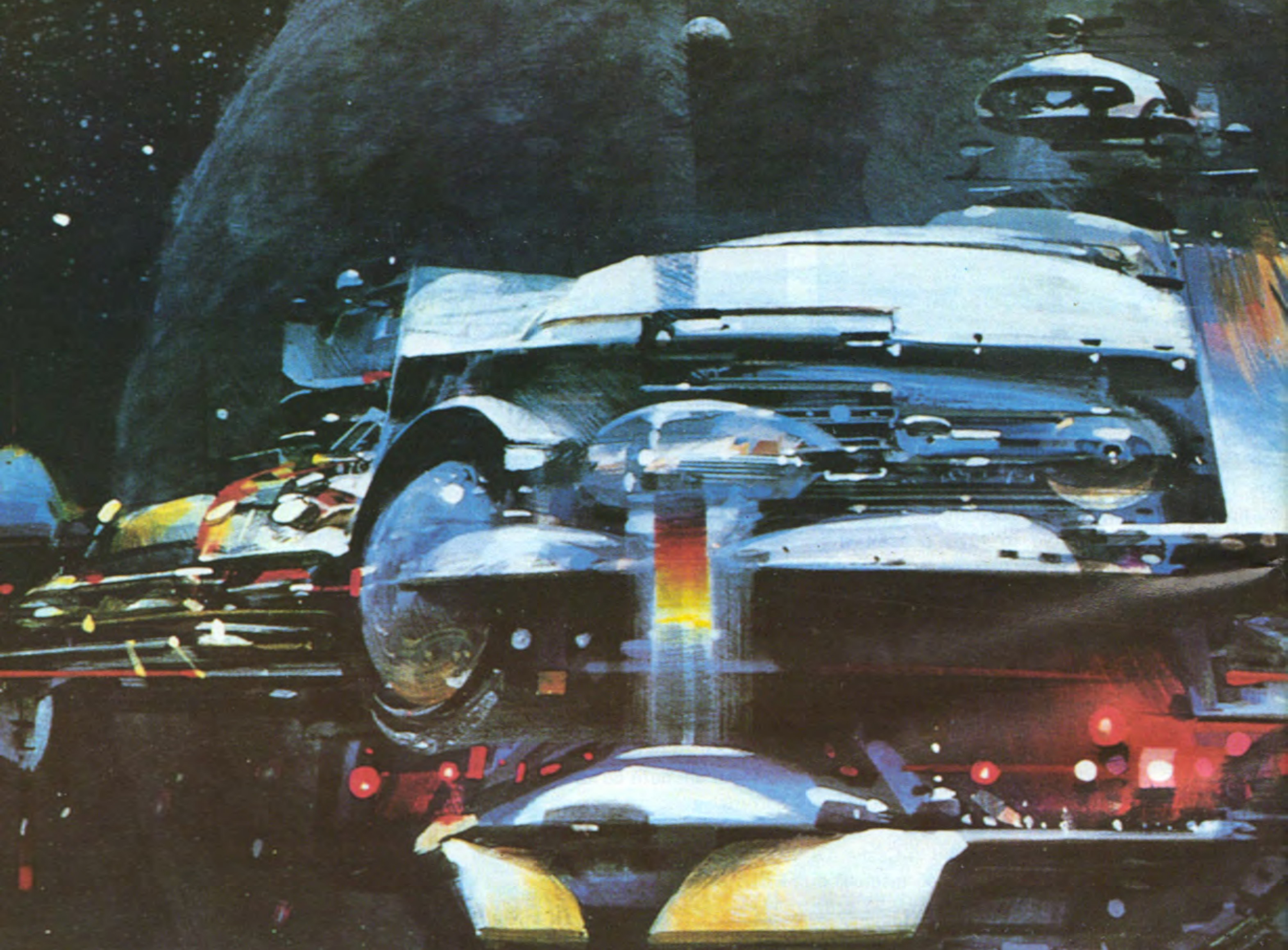
Οπως βλέπετε και εσείς, η συλλογή δεν είναι καθόλου μικρή. Υπάρχουν βέβαια και μερικά games που δεν αναφέραμε. Ανάμεσα σε αυτά και το φοβερό Populus. Τα παιχνίδια είναι πολύ αξιόλογα και πολλά απ' αυτά έχουν ήδη γνωρίσει επιτυχία. Ωστόσο, άλλο να παίζεις ένα παιχνίδι σε κάποιον υπολογιστή και άλλο να το παίζεις σε ένα Megadrive. Τα γραφικά είναι - γενικά - πιο γρήγορα και ο ήχος καλύτερος. Αν μάλιστα παίζετε και όρθιος, τότε θα νομίσετε ότι βρίσκεστε σε "ουφάδικο".

Το Sega Megadrive αντιπροσωπεύεται στη χώρα μας από την εταιρία Interia (Λ. Ελ. Βενιζέλου 9, Καλλιθέα, τηλ.: 9563893, 9565708), η οποία διαθέτει και όλους τους τίτλους που αναφέρονται στο άρθρο.



DEUTE

THE NEXT MI



Millenium 2.2: Η μυθική εποποιία. Η κατάκτηση του σύμπαντος
Οι αποικισμοί. Οι διαμάχες. Η διάλυση. Και τέλος η επιστροφ
στη γη. Η πιο συναρπαστική ιστορία της ανθρωπότητας συνε-
χίζει να υπάρχει στα πιο παλιά ηλεκτρονικά βιβλία των σκονι-
σμένων κεντρικών βιβλιοθηκών, χίλια χρόνια μετά, για ν
θυμίζει στους νεότερους ότι τα άστρα τους περιμένουν.

ROS
LENIUM

Είχαν πράγματι περάσει χίλια χρόνια από την πρώτη σοβαρή προσπάθεια της ανθρωπότητας να εποικίσει μεγάλα τμήματα του ηλιακού συστήματος. Η γη έτσι κι αλλιώς ήταν πια τόσο μολυσμένη, που δεν θα μπορούσε να φιλοξενήσει ζωή για πολύ ακόμη. Ετσι οι άνθρωποι, εγκατεστημένοι ήδη εδώ και καιρό στο φεγγάρι, ήταν αναγκασμένοι να στραφούν προς τους γειτονικούς πλανήτες. Χρησιμοποιώντας ένα σχέδιο διαστημικών βάσεων και ένα σύστημα "γενετικής προσαρμογής" που βασιζόταν σε μεταλλάξεις, η επιχείρηση "Millenium" έδειχνε να είναι επιτυχημένη, τουλάχιστον στην αρχή. Ομως τα προβλήματα δεν άργησαν να έρθουν. Για πρώτη φορά στην ιστορία, οι άνθρωποι είχαν να αντιμετωπίσουν μια εξωγήινη φυλή, η οποία μάλιστα διεκδικούσε για λογαριασμό της την κατάκτηση του ηλιακού συστήματος. Οι "Αρειανοί", όπως ονομάστηκαν (αν και κανείς δεν ξέρει ακριβώς από ποιο άστρο ήρθαν), προκάλεσαν αρκετές καταστροφές στο σύστημα τηλεπικοινωνιακής σύνδεσης και μεταφορών των αποικιών, μέχρι να νικηθούν ολοκληρωτικά. Συγχρόνως, η γη είχε αρχίσει να δείχνει ότι θα μπορούσε να κατοικηθεί ξανά στο μέλλον. Ωστόσο, οι διαμάχες δεν άργησαν να ξεσπάσουν ανάμεσα στις αποικίες των μεταλλαγμέ-



Η κεντρική οθόνη της γήινης βάσης

από το Γιώργο Κυπαρίσση

Προσεγμένα και με "άποψη". Δείχνουν πολύ ατμοσφαιρικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Επίσης προσεγμένος, αλλά χωρίς τίποτε το αξιοσημείωτο.

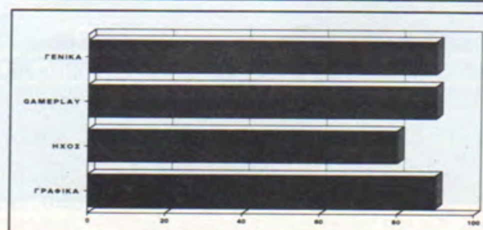
ΗΧΟΣ 80%

Πολύ καλό, σαφώς καλύτερο από το αρχικό Millenium

GAMEPLAY 90%

Ο,τι πρέπει για να ξεκινήσετε τη νέα σεζόν με ένα καλό game.

ΓΕΝΙΚΑ 90%



SPECIAL REVIEW

νων "πρώην" γήινων. Οι περισσότερες αποφάσισαν σύντομα να γίνουν ανεξάρτητες, κόβοντας κάθε επικοινωνία με τη "μητρική" βάση της Σελήνης. Ετσι, με το πέρασμα του χρόνου οι γήινοι άρχισαν σιγά σιγά να απομονώνονται και πάλι στο δικό τους πλανήτη. Ο νέος εποικισμός της γης ήταν και το τέλος της πρώτης πλανητικής "αυτοκρατορίας". Τώρα κάθε πλανήτης είχε απλά τη δική του φυλή...



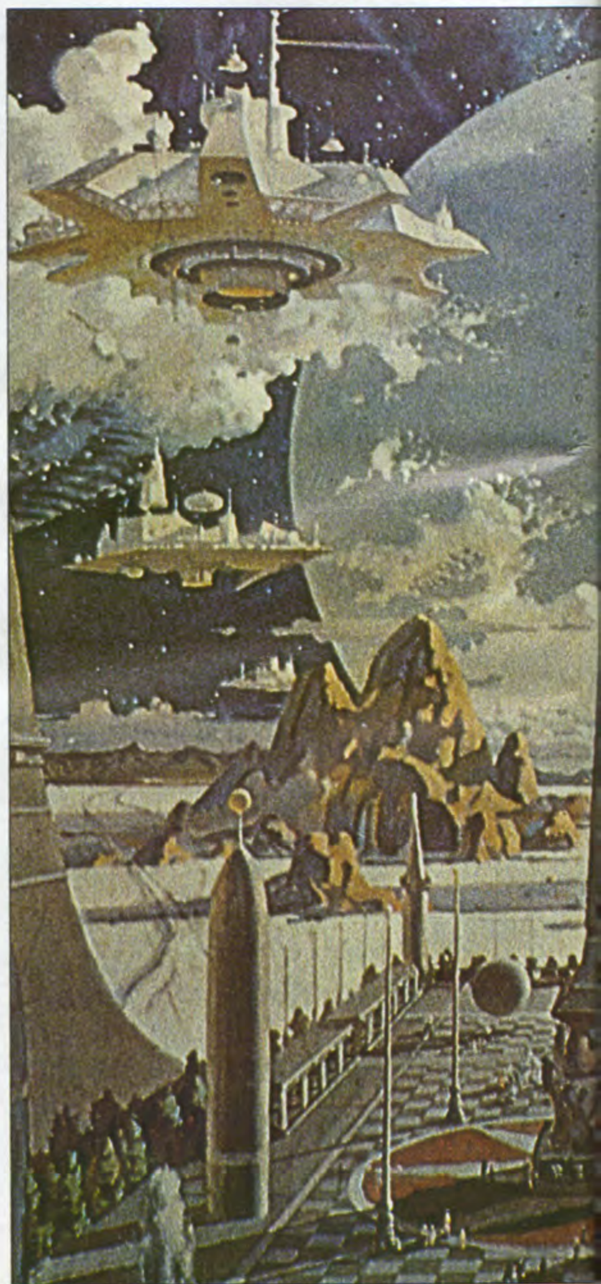
Διυλιστήρια και ανθρακωρυχεία δουλεύουν 24 ώρες το 24ωρο. Γρήγορα στο εργοστάσιο για να αρχίσετε την παραγωγή.

ΧΙΛΙΑ ΧΡΟΝΙΑ ΜΕΤΑ

Και φτάνουμε αισίως στο σωτήριο έτος 3100 μ.Χ. Τίποτε δεν έχει αλλάξει σημαντικά μέσα σε αυτή τη χιλιετηρίδα. Οι άνθρωποι συνεχίζουν να ασχολούνται με τη γη και μόνο με αυτήν. Τα διαστημικά ταξίδια έχουν εγκαταλειφθεί εδώ και αιώνες και μαζί με αυτά και οι απαραίτητες γνώσεις. Ετσι κι αλλιώς, μόνο κακές αναμνήσεις φέρνουν. Οι γήινοι δεν συγχώρεσαν ποτέ την αχαριστία των αποικιών, μια και με τη βοήθειά τους η ανοικοδόμηση του πλανήτη γη θα γινόταν πολύ πιο γρήγορα. Πάντως, τα περασμένα είναι ξεχασμένα. Αλλώστε, έχουν περάσει πια περίπου επτακόσια χρόνια από τότε που έφτασε για τελευταία φορά μια είδηση από αυτούς. Κανείς δεν ξέρει αν ζουν ακόμη, πόσο έχουν αναπτυχθεί και αν σκέφτονται ποτέ τη "Μητέρα Γη". Ωστόσο, πάντα υπάρχουν κάποιοι, κυρίως επιστήμονες και πολιτικοί, που δεν έπαψαν να πιστεύουν ότι η επιχείρηση "Δεύτερος" θα έπρεπε να γίνει. Κάπου εκεί επάνω, συνεχίζουν να υπάρχουν άνθρωποι. Πώς εξελίχθηκαν; Πώς έζησαν τα χίλια αυτά χρόνια; Συνέχισαν τα διαστημικά ταξίδια για λογαριασμό τους; Μήπως αντιμετώπισαν κι αυτοί τον κίνδυνο της μόλυνσης, ταξιδεύοντας για μια νέα πατρίδα; Προόδευσαν ή εξαφανίστηκαν; Μετά από τόσο μεγάλο χρονικό διάστημα τα μίση θα πρέπει να έχουν εξαφανιστεί. Κανείς βέβαια μέχρι τώρα δεν είχε αποφασίσει να κάνει πραγματικότητα το σύνθημα της "ένωσης με τους χαμένους γήινους", μια και όλοι προσπαθούσαν να αντιμετωπίσουν τα δικά τους προβλήματα, ενώ συγχρόνως ελάχιστοι ήταν εκείνοι που είχαν τις απαραίτητες γνώσεις. Ετσι, όλοι απόρησαν, όταν η κεντρική κυβέρνηση επέτρεψε να γίνει πραγματικότητα το φιλόδοξο σχέδιο "Δεύτερος" και διόρισε την πρώτη ομάδα επιστημόνων. Το διάστημα είχε πάψει πια να εμπνέει ενθουσιασμό και οι άνθρωποι το φοβούνταν...

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ "DEUTEROS": Η ΑΡΧΗ

Τίποτε πάντως δεν έδειξε ότι θα μπορούσε τώρα πια να σταματήσει τις εξελίξεις. Στο μικρό διαστημικό κέντρο που δημιουργήθηκε, η πρώτη ομάδα επιστημόνων και αξιωματικών έπεσε με τα μούτρα στη δουλειά. Παλιές βιβλιοθήκες "ξεσκονίζονταν", παλιά αρχεία συγκεντρώνονταν, αρχαία ημερολόγια διαστημικών πτήσεων ξαναδιαβάζονταν με μεγάλη προσοχή. Ο,τι είχε σχέση με διάστημα ήταν πολύτιμο. Πολύ γρήγορα διαπιστώθηκε η ανάγκη να εκπαιδευτούν οι πρώτες ομάδες συνεργατών. Τρεις μικρές "σχολές" δημιουργήθηκαν, οι οποίες χωρίστηκαν σε τμήμα εφοδιασμού, παραγωγής και διοίκησης. Η πρώτη είχε σαν σκοπό να στελεχώσει τις πρώτες ομάδες επιστημόνων που θα ξεκινούσαν τις έρευνες για τα σχέδια των πτήσεων, η δεύτερη να εφοδιάσει τα κέντρα κατασκευής των διαστημοπλοίων με ειδικευμένους εργά-



τες και τεχνίτες, ενώ η τρίτη θα δημιουργούσε τα πρώτα πληρώματα των σκαφών (κυβερνήτες-συγκυβερνήτες-στρατιώτες). Τα τμήματα έπιασαν αμέσως δουλειά, συγκεντρώνοντας αμέσως τους πρώτους 250 ενδιαφερόμενους. Τώρα έμενε να αρχίσουν να έρχονται οι πρώτες ύλες...

DEUTEROS: ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ενάμιση περίπου χρόνο χρειάστηκε ο πνευματικός "πατέρας" του Millenium, Ian Bird, για να τελειοποιήσει το Deuteros. Για να το κατορθώσει αυτό, χρειάστηκε να τελειοποιήσει το animation και να δημιουργήσει περισσότερο πολύπλοκες συνθήκες. Ετσι, έχει λάβει υπόψιν του τις θεωρίες του Αϊνστάιν για τα ταξίδια με την ταχύτητα του φωτός, τη "χρονική" παρέκκλιση και τις μελέτες της NASA για τα γειτονικά ηλιακά συστήματα και το φημολογούμενο "δέκατο" πλανήτη του δικού μας συστήματος. Φυσικά, τον κύριο ρόλο σε αυτό το game παίζει η στρατηγική.



Ξεκινάμε από εκεί όπου είχαμε σταματήσει στο πρώτο Millenium. Η ανθρωπότητα ζει ξανά τον πυρετό των διαστημικών ταξιδιών. Ομως τα χρόνια έχουν περάσει και σχεδόν όλα πρέπει να ξαναανακαλυφθούν. Γι' αυτό είναι απαραίτητο να δημιουργηθούν οι πρώτες ύλες, οι μηχανικοί και οι επιστήμονες. Αφού γίνουν όλα αυτά, αρχίζει η δουλειά, δηλαδή το ίδιο το παιχνίδι.

Το Deuteros χρησιμοποιεί τις ιδέες του προγόνου του. Καταρχήν χρειάζεται μια στοιχειώδη προεργασία. Θα πρέπει να έρθουν στη γραμμή παραγωγής οι πρώτες ύλες (κυρίως μέταλλα). Συγχρόνως, ξεκινά η εκπαίδευση του προσωπικού. Οσον αφορά τη γραμμή παραγωγής, το μόνο πράγμα που μπορεί να κατασκευαστεί (αφού έρθουν τα πρώτα μέταλλα) είναι ένα εξορυκτικό συνεργείο - διυλιστήριο, χρήσιμο τόσο για το σημείο που βρίσκεστε όσο και για τους υπόλοιπους πλανήτες.

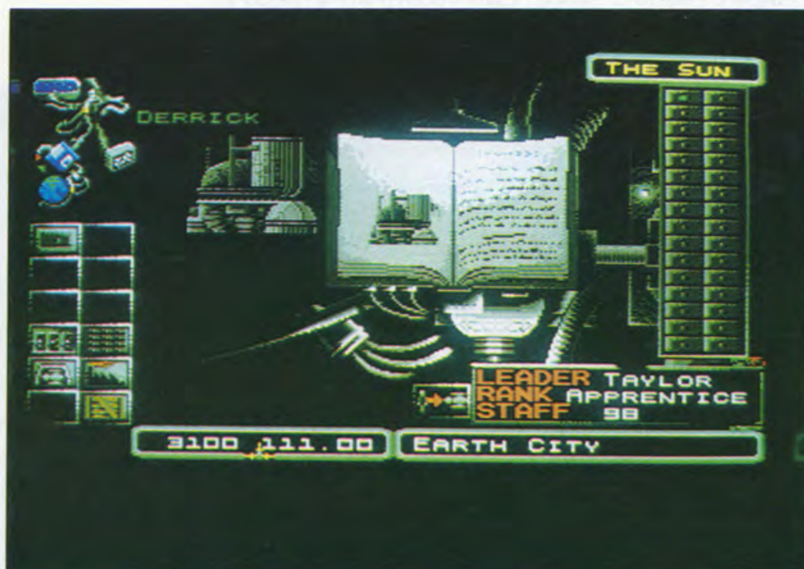
Αφού οι πρώτες ομάδες επανδρωθούν με τους απόφοιτους των τριών σχολών, αρχίζει η δουλειά: έρευνα, παραγωγή, προετοιμασία. Τα πάντα πρέπει να δουλεύουν σαν ένα καλοκουρδισμένο ρολόι. Αν και η πρώτη αυτή φάση είναι μάλλον βαρετή, δεν διαρκεί πολύ χρόνο και συγχρόνως βάζει τον παίκτη στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Σε ένα παιχνίδι στρατηγικής δεν μπορείτε να αποφύγετε ποτέ το συνήθως πολύπλοκο μενού ελέγχου. Στην περίπτωση του Deuteros τα πράγματα είναι ωστόσο απλά (τουλάχιστον στην αρχή). Ενα εξελιγμένο σύστημα επιλογών δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να χειρίζεται μόνο τις επιλογές που "πρέπει", ανάλογα με το πόσο έχει προχωρήσει στο παιχνίδι. Ετσι, μην απορήσετε που στην αρχή τα περισσότερα icons δεν υπάρχουν στη θέση τους. Απλά, δεν έχετε προχωρήσει αρκετά. Ενα παχύ καλώδιο επάνω αριστερά ενεργοποιεί το κεντρικό πάνελ. Η οθόνη advance time επιταχύνει το χρόνο, η δισκέτα μας εμφανίζει το μενού για load και save, η οθόνη μηνυμάτων μας δείχνει μια συνοπτική αναφορά των γεγονότων που συνέβησαν και, τέλος, η υδρόγειος σφαίρα μας ξεναγρίζει οποιαδήποτε στιγμή στην κεντρική βάση της γης. Σιγά σιγά το καλώδιο δίνει ρεύμα και σε νέες οθόνες χειρισμού για τους διαστημικούς σταθμούς που βρί-

Η διαστημική εποποιία αρχίζει. Το πρώτο αστροσκάφος βρίσκεται ήδη έτοιμο στη βάση εκτόξευσης.



σκονται σε τροχιά (περισσότερες λεπτομέρειες παρακάτω), όσο προχωράτε βαθύτερα στο παιχνίδι. Η γραμμή παραγωγής του εργοστασίου είναι έτοιμη να κατασκευάσει οποιοδήποτε εξάρτημα ζητηθεί, αρκεί βέβαια να έχει τα κατάλληλα σχέδια. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει πρώτα να έχει ολοκληρωθεί η έρευνα. Ετσι βλέπουμε ότι στο Deuteros υπάρχει μια "αλυσίδα" ανάμεσα στις διάφορες λειτουργίες, οι οποίες κάνουν πιο εύκολο το gameplay.



Η οθόνη που δείχνει το εργοστάσιο. Η γραμμή παραγωγής βρίσκεται στα τελικά στάδια παραγωγής ενός φορητού εξορυκτικού μηχανήματος.

Αν και όλα τα παραπάνω εντάσσονται μέσα στο παιχνίδι, η πραγματική δράση αρχίζει από τη στιγμή που τα διαπλανητικά ταξίδια ξεκινούν και απογειώνεται το πρώτο μεταγωγικό αστροσκάφος. Το πρώτο φορτίο που μεταφέρει είναι μηχανήματα συλλογής και επεξεργασίας πρώτων υλών για την κατασκευή ενός διαστημικού σταθμού σε τροχιά γύρω από τη γη. Εκεί θα μπορέσουν να κατασκευαστούν μηχανήματα και τα τμήματα ενός νέου, περισσότερο εξελιγμένου αστροσκάφους, το οποίο θα έχει τη δυνατότητα να προχωρήσει μέχρι τον τελευταίο πλανήτη του ηλιακού συστήματος. Οπως και στο πρώτο Millenium, έτσι και εδώ ορισμένα γεγονότα δημιουργούνται από το ίδιο το παιχνίδι, με σκοπό να προωθήσουν την εξέλιξή του. Συγχρόνως, το ενδιαφέρον παραμένει αμείωτο, μια και κανείς δεν ξέρει τι πρόκειται να συμβεί παρακάτω. Το μενού συμπληρώνεται με τα συμπληρωματικά icons που εμφανίζονται στο επάνω και κάτω μέρος της οθόνης. Εχουμε την ώρα γης και την ονομασία του σημείου που φαίνεται στην κεντρική οθόνη. Αρχικά βέβαια το μόνο μέρος που εμφανίζεται είναι το ερευνητικό κέντρο της γης, αλλά όσο θα προχωράτε, τόσο περισσότερο απαραίτητη θα είναι αυτή η πληροφόρηση.

Η ΛΟΓΙΚΗ ΤΟΥ DEUTEROS

Οπως είπαμε και πριν, το Deuteros έχει τη δική του λογική, η οποία και το φέρνει πιο κοντά στην πραγματικότητα. Δεν μπορείτε να στείλετε σε τροχιά ένα διαστημόπλοιο, αν δεν το κατασκευάσετε. Δεν μπορείτε να το κατασκευάσετε, αν δεν μελετήσετε τα εξαρτήματά του και δεν μπορείτε να προχωρήσετε στην έρευνα χωρίς το κατάλληλο προσωπικό. Συγχρόνως πρέπει να έχετε επάρκεια στις πρώτες ύλες. Στον παίκτη πέφτει το βάρος του συντονισμού όλων αυτών των ενεργειών (και άλλων που θα προστεθούν παρακάτω), ώστε να γίνονται οι κατάλλ λες κινήσεις που θα σας βοηθήσουν να πραγματοποιήσ τε το σκοπό σας.

Συγχρόνως, το παιχνίδι παρουσιάζει και νέες απαιτήσε όσο προχωράτε, με αποτέλεσμα να πρέπει να προσαρμ ζεστε συνεχώς σε νέες λειτουργίες και επιλογές. Για π ράδειγμα, μόλις μπει σε λειτουργία ο πρώτος διαστημ κός σταθμός, θα πρέπει να αναλάβετε τη διοίκησή τ και αυτό θα γίνεται με κάθε νέα αποστολή στα πλαίσ της επιχείρησης.

Επίσης, οι πρώτες έρευνες για τη δημιουργία ενός δι πλανητικού αστροσκάφους απαιτούν τμήματά του να σ ναρμολογηθούν στο διάστημα, οπότε και θα πρέπει ν κάνετε τις κατάλληλες ενέργειες για την πραγματοποί ση του σχεδίου. Το παιχνίδι δείχνει να είναι "έξυπνο μειώνοντας προοδευτικά το νεκρό χρόνο που χρειάζετ για την πραγματοποίηση των επιλογών σας και αυξάν ντας αντίστοιχα το gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Θα μπορούσε κανείς με την πρώτη ματιά να πει ότι τ γραφικά του Deuteros δεν βρίσκονται στα ίδια επίπεδ με εκείνα του πρώτου Millenium, αλλά δεν είναι έτσι. γραφίστας βέβαια είναι ο ίδιος. Απλά άλλαξε η παρο σίαση. Εδώ τα γραφικά είναι πιο λιτά και τα χρώματα π σκούρα. Ομως οι σκιές που χρησιμοποιούνται κάνουν π λύ πιο ατμοσφαιρικές τις διάφορες εικόνες που χρησιμ ποιούνται, τόσο στη βάση όσο και στη "θέα" του διαστ ματος. Ετσι πιστεύω ότι θα τα βρείτε του γούστου σας.

Οι οπαδοί της Amiga ας απογοητευθούν· τα γραφικ γίνονται με το Degas Elite (αθάνατο Degas!) και στ ST. Βέβαια αυτό δεν σημαίνει ότι τα χρώματα είναι άσχ μα. Προσωπικά μου άρεσαν περισσότερο από εκείνα τ πρώτου Millenium.

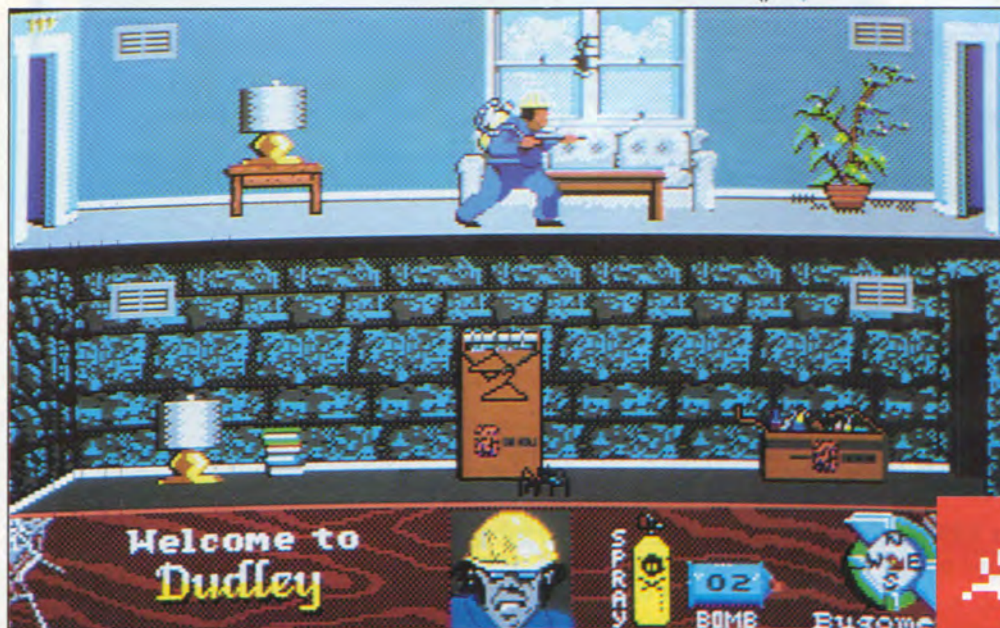
Οσο για τον ήχο δεν είναι τίποτε το αξιοσημείωτ γιατί δεν θα μπορούσε να είναι. Τα μόνα ηχητικά εφέ ε ναι οι θόρυβοι των μηχανών των εργοστασίων και τ διαστημοπλοίων, καθώς απογειώνονται και προσεδαφίζ νται. Ωστόσο, θα πρέπει να πούμε ότι είναι "πραγματ κοί" ήχοι και όχι απλοϊκά εφέ. Ετσι, λοιπόν, όλα είν λειτουργικά και προσεγμένα, χωρίς να εντυπωσιάζου Τα παιχνίδια στρατηγικής άλλωστε δεν είναι shoot 'e up κι ούτε θέλουν να γίνουν.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η εποποιία του διαστήματος είναι δική σας υπόθεση ό ταν παίζετε το Deuteros. Πραγματικά θα το νιώσετε απ την πρώτη κιόλας στιγμή. Η συγκίνηση που νιώθετε ότα στέλνετε το πρώτο σας διαστημόπλοιο σε τροχιά δεν σ γκρίνεται με εκείνη των πρώτων εξερευνήσεων, κι αυτ πάλι είναι λίγη μπροστά σε εκείνη που επιφυλάσσει τ παιχνίδι στον παίκτη που θα συναντήσει τις πρώτες εκ πλήξεις από τον αποκομμένο εδώ και χίλια χρόνια πολ τισμό.

Το παιχνίδι είναι πολύ πιο "βαθύ" σε gameplay απ τον πρόγονό του και οι δημιουργοί του εγγυώνται ότι θ σας κρατήσει συντροφιά τουλάχιστον για 40 ώρες μπρο στά στον υπολογιστή, τρέχοντας από πλανήτη σε πλαν τη. Θυμηθείτε τον Ασίμωφ και σκεφτείτε: η μοίρα τ ανθρώπου είναι τα άστρα...

SOFTWARE REVIEW





Αντιμετωπίζοντας τις θανατηφόρες αράχνες

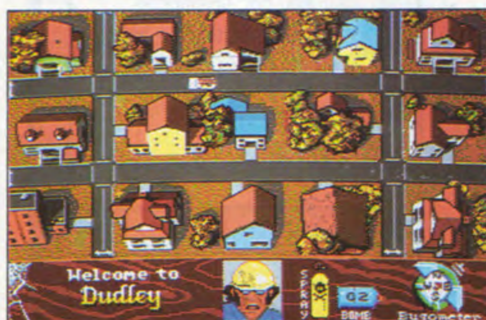
Ο σάκκος με τα αυγά, που μπορεί κα να κρύβει την βασίλισσα.



ARACHNOPHOBIA

8-bit, ST, AMIGA, PC

Το Arachnophobia είναι η μεταφορά της τελευταίας ταινίας του Steven Spielberg στις οθόνες των μικροϋπολογιστών μας. Η υπόθεση είναι αρκετά απλή: στη Νότια Αμερική η αράχνη της περιοχής διασταυρώθηκε μ' ένα νέο είδος αράχνης και το αποτέλεσμα της ένωσης των δύο αραχνοειδών ήταν ένα θανάσιμα δηλητηριώδες οκτάποδο, με την ικανότητα να πολλαπλασιάζεται τόσο γρήγορα,



Επιλέγοντας σπίτι - ποιός θυμάται το Ghostbusters;

ώστε η εξολόθρευσή του να αποδειχθεί φοβερά δύσκολη. Πολλές πόλεις κατακλύστηκαν από τις αράχνες και η εξολόθρευσή τους (επιτακτική ανάγκη πλέον) ανατέθηκε - σε ποιον άλλον; - στον φτωχό και ανυποψίαστο gamer, φυσικά!

Αν δεν φοβάστε τις αράχνες, αδράξτε το joystick, το εντομοκτόνο, την ειδική στολή και τις μπότες σας, και πάμε για κυνήγι. Το παιχνίδι ξεκινάει σε μια οθόνη, που θυμίζει υπερβολικά Ghostbusters, στην οποία και επιλέγουμε το σπίτι από το οποίο θα ξεκινήσουμε. Αμέσως μόλις μπούμε σ' ένα σπίτι, αντιμετωπίζουμε τις αράχνες - στρατιώτες, οι οποίες όμως δεν μας δημιουργούν σοβαρά προβλήματα επιβίωσης. Τις βρίσκουμε να περπατάνε στο πάτωμα, να πηδάνε πάνω-κάτω, να κρέμονται απ' το ταβάνι ή να μας απειλούν σηκώνοντας τα δύο μπροστινά τους πόδια. Ενα ψέκασμα ή ένα πάτημα με την μπότα είναι αρκετά για να "στολίσουν" το πάτωμα με συρρικνωμένες αράχνες και πιτσιλιές αίματος. Ψάχνοντας στα δωμάτια, βρίσκουμε διάφορα χρήσιμα αντικείμενα - όπως κουτιά πρώτων βοηθειών, που αυξάνουν την ενέργεια, σπίρτα και μια φιάλη σπρέι (που δεν βλάπτει το όζον!). Ο συνδυασμός όλων αυτών σας χαρίζει ένα πανίσχυρο φλογοβόλο. Τέλος, βρίσκετε το σάκο με τα αυγά. Καταστρέφοντας τον τελευταίο, η αραχνοπυξίδα μας δείχνει την κατεύθυνση προς την οποία βρίσκεται η βασίλισσα - η εξόντωση της οποίας είναι και ο τελικός μας σκοπός.

Η καταστροφή ενός σάκου συνήθως δεν είναι αρκετή· μας επιτρέπει απλώς να αποκλείσουμε

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

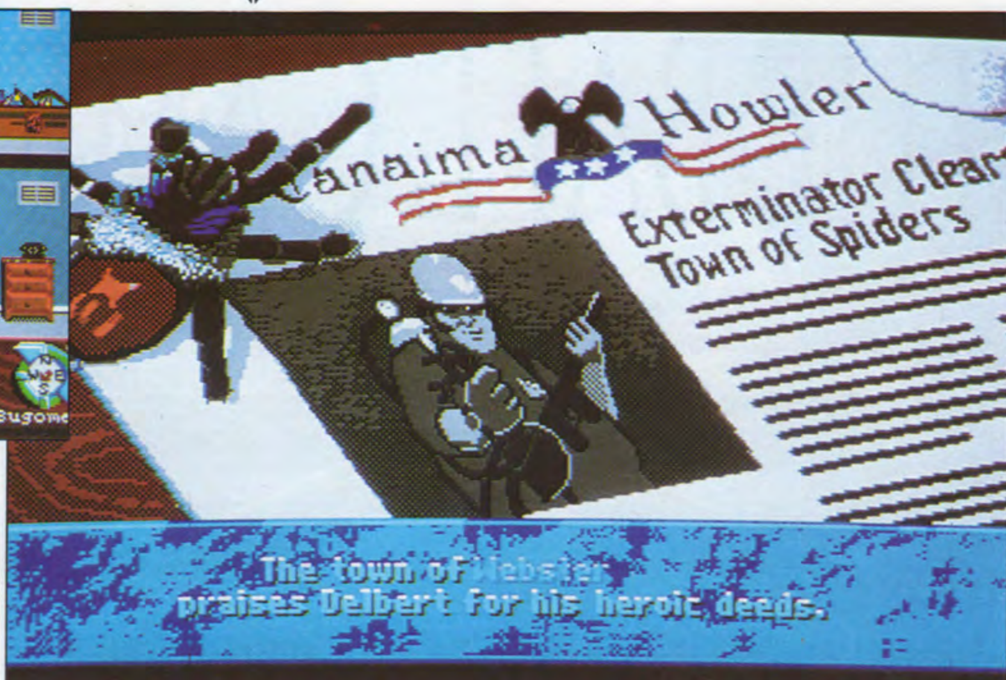
Αρκετά καλό σαν σύλληψη, χωρίς εντυπωσιακά στοιχεία, με υψηλό playability, θα "καταπιεί" αρκετές απ' τις ελεύθερες ώρες σας. Αν σας άρεσε το Ghostbusters, δοκιμάστε κι αυτό.

Γ. Κυπαρίσσης

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	DISNEY



Αντιμέτωπος με την βασίλισσα!



Συγχαρητήρια! Η πόλη είναι καθαρή.

κάποια σπίτια. Ψάξε - ψάξε όμως, βρίσκουμε το κατάλληλο σπίτι, σκοτώνουμε τη βασίλισσα (αυτό γίνεται πολύ πιο εύκολα, αν φροντίσουμε να έχουμε το φλογοβόλο) και έτσι σώζουμε την πόλη. Μπράβο, μπιζ, έσκισες κ.λπ. Τέλος; Οχι, βέβαια! Μας περιμένουν κι άλλες πόλεις και, έπειτα απ' αυτό, η ζούγκλα (όπου πρέπει να εξοντωθεί οριστικά η αράχνη). Καλό κουράγιο...!

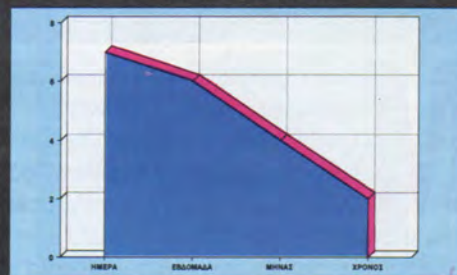
Στη ζούγκλα θα αντιμετωπίσουμε τη νοτιοαφρικανική αράχνη, πράγμα όχι και τόσο ευχάριστο, εφόσον αυτή μπορεί να σκοτώσει με ένα μοναδικό δάγκωμα. Σ' αυτό το επίπεδο το παιχνίδι ουσιαστικά δεν παίζεται. Ευτυχώς, μπορούμε να σώσουμε το level, και έτσι πιστεύω ότι με προσπάθειες μερικών μηνών μπορεί και να τελειώσει. Το Arachnophobia το παίξαμε σε PC, όπου τα graphics ήταν μάλλον μέτρια και ο ήχος απαράδεκτος. Οι εισαγωγικές οθόνες ήταν καλές, βέβαια, αλλά τα sprites του παιχνιδιού ήταν πρόχειρα και άχαρα, ενώ τα background graphics μας φάνηκαν μονότονα. Οι ήχοι (σκράτς, μπουμ κ.λπ.) ήταν μάλλον ένας δυσάρεστος θόρυβος (αυτά πάντα στον PC, βέβαια). Το παιχνίδι έχει κάποιο ενδιαφέρον στην αρχή, αλλά στη συνέχεια μάλλον καταντάει βαρετό.

Ενα ακόμη μειονέκτημα στον PC ήταν η καθυστέρηση στο φόρτωμα. Αν δεν έχετε hard disk, καλύτερα ξεχάστε το ARACHNOPHOBIA. Η γενική εντύπωση ήταν μάλλον... "νερουλή"!

• Απόλλωνας Κουτλίδης



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Παιχνίδι που θα παιχθεί πολύ, αλλά για λίγο.

Μέτρια, με μέτριο animation. Οι αράχνες είναι σκέτη απογοήτευση.
ΓΡΑΦΙΚΑ 63%

Κακός, εκνευριστικός και κουραστικός, αλλά η εισαγωγή "τρώγεται".
ΗΧΟΣ 45%

Μοναδικό ατού του παιχνιδιού. Ειδικά στην αρχή ενθουσιάζει.
GAMEPLAY 88%

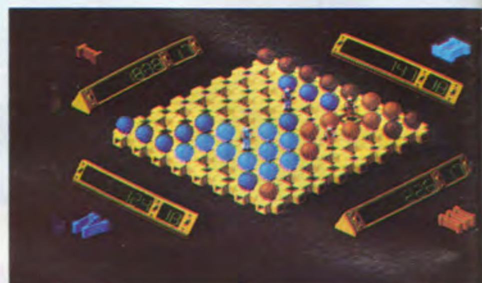
Θα μπορούσε να είναι καλό, αλλά δεν δόθηκε προσοχή σε ήχο και graphics.
ΓΕΝΙΚΑ 75%

THE BALL GAME

ΕΙΔΟΣ	MIND GAME
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ–ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ELECTRONIC ZOO

ST, AMIGA, PC





Μία τυπική παρτίδα με τέσσερις παίκτες στην εξέλιξή της. Εδώ, οι τρείς ελέγχονται από τον υπολογιστή.

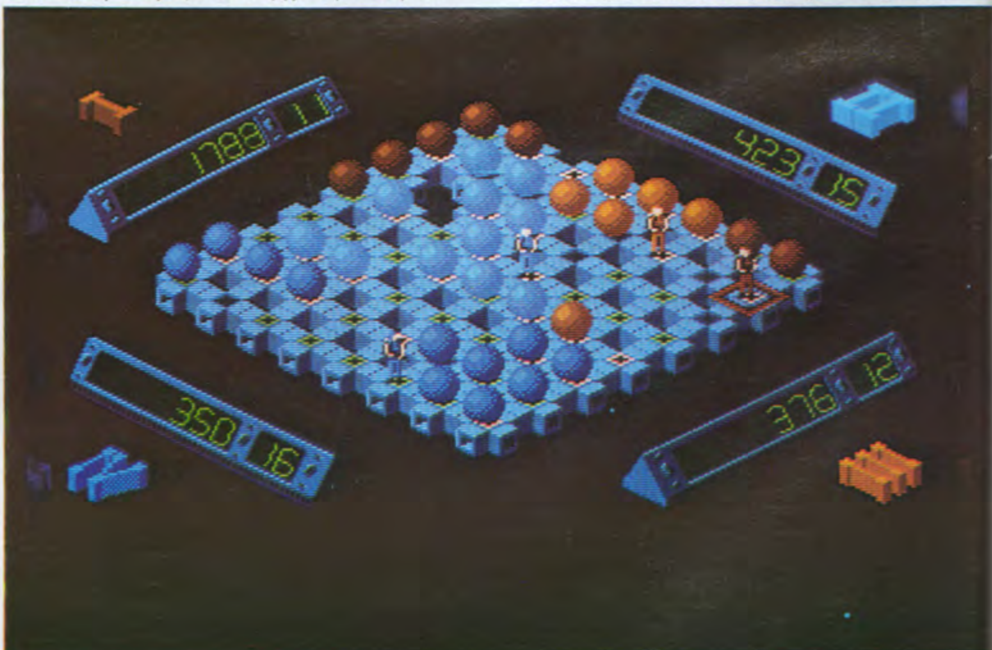
Μου αρέσουν ιδιαίτερα τα παιχνίδια που σου κάνουν γνωστό το αντικείμενό τους από τον τίτλο ακόμα. "The Ball Game" - ένα παιχνίδι με μπάλες. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής και σκέψης. Στην οθόνη σας βλέπετε το board του παιχνιδιού, από μια κάμερα τοποθετημένη ψηλά και πλάγια. Το board είναι τετράγωνο, συνεπώς βλέπετε ένα ρόμβο, χωρισμένο σε μικρότερα τετράγωνα σχήματα - κάτι σαν σκακιέρα.

Στο ξεκίνημα κάθε παρτίδας, το sprite που ελέγχετε βρίσκεται σε μία από τις τέσσερις γωνιές της πίστας (αυτή τη διαλέγετε εσείς). Μπορείτε να το κινήσετε μία ή δύο θέσεις, ανάλογα με το αν αυτές είναι ελεύθερες - δεν υπάρχουν επάνω τους μπάλες του αντίπαλου. Κάθε φορά που μετακινείστε κατά μια θέση, ο ανθρωπάκος σας γυρίζει και φτιάχνει μια μπάλα, στο τετραγωνάκι όπου βρισκόταν. Ωστόσο, με αυτόν τον τρόπο τα πράγματα μοιάζουν απλά: εκείνος που ξεκινάει πρώτος έχει μία παραπάνω κίνηση - άρα περισσότερες μπάλες. Νομίζετε.

Δοκιμάστε να μετακινήσετε το sprite σας κατά δύο τετράγωνα. Εκείνο θα δώσει ένα σάλτο και θα προσγειωθεί στη νέα του θέση. Αν στα εφαπτόμενα σε αυτήν τετράγωνα υπάρχουν μπάλες του αντιπάλου, τότε θα ο φίλος μας τις βάφει στο δικό σας χρώμα (...φυσικά και κάθε ομάδα έχει το δικό της χρώμα). Προσοχή όμως, γιατί, αν δεν υπάρχουν αντίπαλες μπάλες δίπλα, τότε χάνετε μια κίνηση.

Ταυτόχρονα, θα δείτε ότι τα ελεύθερα τετράγωνα επάνω στην πίστα έχουν τρία διαφορετικά χρώματα. Ανάλογα με το χρώμα, πηγαίνουν και οι πόντοι. Που είναι και το ζητούμενο του παιχνιδιού: εκείνος που έχει τους περισσότερους κερδίζει.

Η εικόνα του The Ball Game θα σας θυμίσει ένα παλιότερο puzzle game της Psygnossis, το Nevermind. Εδώ βέβαια, καθότι υπάρχουν λιγότερες οπτικές απαιτήσεις (η πίστα είναι επίπεδο και δεν έχει σκαλιά), η τρισδιάστατη απεικόνιση λειτουργεί χωρίς κανένα πρόβλημα. Τα γραφικά του



Εδώ βλέπουμε το level 02. Προσέξτε τη μεγάλη τρύπα επάνω δεξιά στην πίστα.

παιχνιδιού είναι αρκετά καλοφτιαγμένα - αν και οι χρωματισμοί του είναι μάλλον σκοτεινοί. Αυτό μπορεί να σας ενοχλήσει στην αρχή, όμως, μετά από μερικές ώρες παιχνιδιού, θα διαπιστώσετε ότι, αν τα χρώματα ήταν πιο φωτεινά, τα μάτια σας θα έκαναν το δικό τους παζλ. Υπάρχει και animation. Τα ανθρωπάκια περπατάνε, γυρίζουν και δίνουν σάλτους πολύ χαριτωμένα. Να μείνουμε για λίγο ακόμα στο κεφάλι - και να πάμε στα αυτιά. Ακούγονται πολλά ευχάριστα ηχητικά εφέ, που βγαίνουν στον αέρα με τις διάφορες κινήσεις του παίκτη (βάψιμο μπάλας, τηλεμεταφορά κ.λπ.). Πολύ καλό είναι και το μουσικό θέμα του παιχνιδιού.

Στο The Ball Game μπορούν να παίξουν μέχρι και τέσσερις παίκτες και, σε τέτοια περίπτωση, τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο περίπλοκα, αφού πρέπει να σκέφτεστε πώς θα κάνετε ζημιά όχι σ' έναν, αλλά σε τρεις αντιπάλους. Οπως καταλαβαίνετε, από ένα σημείο του παιχνιδιού και μετά, σταματάτε να φτιάχνετε καινούριες μπάλες κι αρχίζετε να παίρνετε εκείνες των άλλων - πράγμα βέβαια ιδιαίτερα επικίνδυνο για τη σωματική σας ακεραιότητα.

Ιδιαίτερα επικίνδυνος (ευτυχώς όχι για τη σωματική σας ακεραιότητα) είναι και ο χρόνος, που μετράει αντίστροφα από τη στιγμή που έρχεται η σειρά σας να παίξετε. Αν τελειώσει και δεν έχετε βρει κίνηση, λυπάμαι, αλλά χάνετε τη σειρά σας. Εκτός όμως από το χρόνο, πρέπει να έχετε το νου σας και σε πολλά άλλα πράγματα. Οπως, για παράδειγμα, σε ποια θέση θα πάτε. Σε πολλές περιπτώσεις πρέπει να σκέφτεστε δύο κινήσεις μπροστά. Δεν αρκεί να βρείτε σε ποιο τετράγωνο θα πάτε, αλλά και αν θα μπορέσετε να φύγετε από εκεί, όταν ξανάρθει η σειρά σας. Σε περίπτωση που όλες οι δυνατές θέσεις μετακίνησης είναι μπλοκαρισμένες, το παιχνίδι σάς δίνει δυνατότητα τηλεμεταφοράς σε κάποια άλλη, τυχαία θέση επάνω στην πίστα. Βέβαια, μην τα θέλετε όλα δικά σας - αν τηλεμεταφερθείτε, δεν φτιάχνετε καινούρια μπάλα ούτε βάφετε τις αντίπαλες. Ταυτόχρονα, οι φορές που μπορείτε να τηλεμεταφερθείτε δεν είναι άπειρες. Ετσι, αν σας τελειώσουν όλες οι κινήσεις, βγαίνετε απ' το παιχνίδι και κοιτάτε τους υπόλοιπους να παίρνουν τις όμορφες και ανυπεράσπιστες μπάλες σας στην κατοχή τους. Μία καλή τακτική εδώ, είναι να φροντίζετε να μην αφήνετε κενές θέσεις, στη μέση ενός γκρουπ από μπάλες σας. Αν ο αντίπαλος βρει τρόπο να μπει εκεί, χάνετε μέχρι και οκτώ μπάλες. Για να καταφέρετε βέβαια κάτι τέτοιο, πρέπει να προγραμματίζετε προσεκτικά τις κινήσεις σας και να μην είστε πλεονέκτες. Μερικές φορές αξίζει να χάσετε 3-4 μπάλες, χωρίς να σας πιάσει άγχος. Αφήστε που ύστερα από μερικές κινήσεις μπορεί και να τις ξαναπάρετε!!! Η πίστα όπου παίζετε τελειώνει μόλις δεν υπάρχει δυνατή θέση μετακίνησης για κανέναν απ' τους παίκτες. Εννοείται ότι όσο ανεβαίνετε πίστες τα πράγματα δυσκολεύουν: το board μπορεί να έχει τρύπες ή άλλα εμπόδια, με αποτέλεσμα να μην μπορείτε να πάτε εύκολα σε κάποια θέση που θέλετε. Αν θέλετε να κάνετε τα πράγματα ακόμη δυσκολότερα, μπορείτε να διαλέξετε ένα από τα πιο προχωρημένα επίπεδα δυσκολίας, όπου ο χρόνος μετράει πιο γρήγορα και ο υπολογιστής σκέφτεται πιο σύνθετα.

Αν και δεν θα το χαρακτηρίζαμε πρωτότυπο, το The Ball Game παίζεται ευχάριστα. Ξεχάστε για λίγο τα νευρωτικά παιχνίδια και αφεθείτε στη νευρωνική πρόκλησή του. Αντε, να πάει και λίγο οξυγόνο στον εγκέφαλο...

• Α. Λεκόπουλος



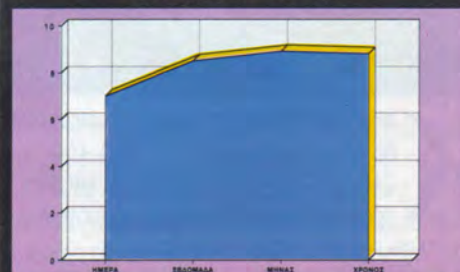
Πίστα 03. Μπορεί να μην υπάρχουν μεγάλες τρύπες - όπως στην 02 - αλλά σε μερικά τετραγωνάκια δεν μπορείτε να πάτε.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το νόημα της ζωής αποδεικνύεται, για άλλη μια φορά, σφαιρικό. Στριφογύρισα για αρκετές ώρες μέσα στις πίστες του The Ball Game και ομολογώ ότι δεν βαρέθηκα. Ωστόσο, γίνεται αισθητή η έλλειψη ενός κωδικού, για να πηγαίνετε κατευθείαν στις πιο προχωρημένες πίστες. Βέβαια, αυτό αντισταθμίζεται απ' το γεγονός ότι μπορείτε να παίξετε σε διαφορετικά επίπεδο δυσκολίας - αλλά όχι απόλυτα.

Γ. Κυπαρίσσης

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το αντιμετωπίζετε δύσπιστα στην αρχή. Μετά όμως...

Πολύ καλή τρισδιάστατη απεικόνιση, αλλά σκοτεινά χρώματα.		
	ΓΡΑΦΙΚΑ	88%
Μέτρια εφέ, αλλά όμορφο μουσικό θέμα.		
	ΗΧΟΣ	85%
Απλό και κατανοητό.		
	GAMEPLAY	90%
Παραλλαγή στο ίδιο θέμα - αλλά έξυπνη και ευχάριστη.		
	ΓΕΝΙΚΑ	88%

SOFTWARE REVIEW

TEST DRIVE III

IBM COMPATIBLES



Κάθε τόσο βλέπω στο δρόμο να περνάνε δίπλα μου κάτι LAMBORGHINI, κάτι CHEVROLET, κάτι PORSCHE και μου τρέχουν τα σάλια... Ονειρεύομαι τον εαυτό μου πίσω από το τιμόνι μιας TESTAROSSA κατακόκκινης, με το πόδι στο γκάζι μέχρι το τέλος της διαδρομής και τα δέντρα να περνάνε δίπλα μου σαν σφαίρες... Και τότε κάποιος από πίσω μου κορνάρει, γιατί έχει ανάψει το πράσινο εδώ και μερικά λεπτά κι εγώ δεν έχω ξεκινήσει ακόμη. Αλλά τα καλά παιδιά στην ACCOLADE με σκεφτήκανε και μένα, κι έφτιαξαν για χάρη δική μου - και όλων των ομοίων μου - το TEST DRIVE III.

Οταν αρχίζει το παιχνίδι, βιάζεται να μας κάνει μια επίδειξη των γραφικών του δυνατοτήτων, παρουσιάζοντας μια LAMBORGHINI DIABLO που έρχεται προς το μέρος μας, με φόντο ένα πολύ ωραίο DIGITIZED τοπίο. Αφού διαλέξετε αυτοκίνητο (μεταξύ της LAMBORGHINI που είπαμε πιο πριν, μιας Chevrolet CERV III και της Pinfarina Mythos), διαλέγετε αν θα παίξετε εναντίον του Computer ή δύο ή τριών συμπαικτών - αντιπάλων. Μόλις διαλέξετε τη μορφή του παιχνιδιού σας, η οθόνη γίνεται παρμπρίζ και μπορείτε κιόλας να ξεκινήσετε!

Τα background graphics είναι γνήσια 3D γραφικά, με φωτοσκιάσεις και προοπτική χώρου. Αν δεν φοβάστε τις υψηλές ταχύτητες, πατήστε το γκάζι μέχρι τέρμα - στο κάτω κάτω, αν έχετε PC ή XT, δεν θα το καταλάβετε καν: είτε με τριακόσια είτε με είκοσι, θα σας φαίνεται σαν να πηγαίνετε με... τα πόδια! Δυστυχώς, το TEST DRIVE δεν μπορεί να παιχτεί παρά σε AT compatible.Το τιμόνι έχει ευτυχώς αυτόματη επαναφορά, αλλά αν δεν επιστρέψει δεν πρόκειται να δείτε πόσο στρίψατε - έτσι θα πέσετε πάνω στα λοφάκια, τα δέντρα και τους θάμνους, όπως συνέβη και σε μένα αρκετές φορές!

Τα σκηνικά του παιχνιδιού είναι εμπλουτισμένα με πολλά χαρακτηριστικά που μας κατέπληξαν, όπως κινούμενες μπάρες πριν τις σιδηροτροχιές, πάνω στις οποίες εμφανίζονται κατά καιρούς και τρένα, σήματα οδικής κυκλοφορίας, πολλά αυτοκίνητα που κυκλοφορούν σε επικίνδυνα για σας χαμηλές ταχύτητες, και ό,τι άλλο χρειάζεται για να σας πείσει ότι βρίσκεστε πραγματικά στο δρόμο!

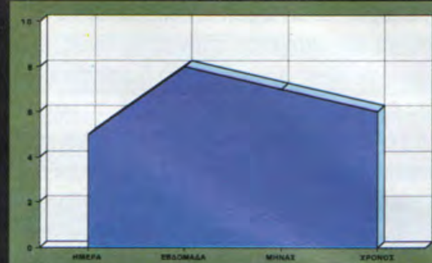
Ο χρόνος στο TEST DRIVE δεν είναι "νεκρός", γιατί το παιχνίδι με την πάροδο του χρόνου μετατρέπει τα χρώματα και το background της οθόνης, ώστε να σας δίνει την εντύπωση ότι οδηγείτε αργά το απόγευμα, τη νύχτα, με την αυγή του ήλιου, ή με φως μεσημεριού καλοκαιρινής ημέρας, προοδευτικά - και, όταν νυχτώσει, μην ξεχάσετε να ανάψετε τους προβολείς! Σύντομα στο δρόμο θα σας βρει και βροχή, οπότε θα αναγκαστείτε να ανοίξετε τους υαλοκαθαριστήρες.

Γενικά, το TEST DRIVE 3 είναι ένα πολύ καλό driving simulator, ένα από τα καλύτερα που έχουμε δει, αν και είναι φοβερά δύσκολο, με πραγματικά σκληρό και αμείλικτο gameplay, γεγονός που μπορεί να απογοητεύσει πολλούς και να τους κάνει να το εγκαταλείψουν προτού ανακαλύψουν τα πιο όμορφα χαρακτηριστικά του.

• Απόλλων Κουτλίδης

ΕΙΔΟΣ	DRIVING SIMULATOR
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ACCOLADE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν και είναι πολύ δύσκολο, η υπομονή που θα δείξετε θα ανταμειφθεί. Μετά από μερικές φιλότιμες προσπάθειες το παιχνίδι θα σας "αποκαλυφθεί" και δεν θα ξεκολλάτε!

Υπέροχα τρισδιάστατα γραφικά, συνδυασμένα με καλή κίνηση και λεπτομέρεια στην επιλογή των θεμάτων, συνθέτουν ένα πολύ καλό σύνολο.

ΓΡΑΦΙΚΑ 92%

Αν δεν έχετε κάρτα ήχου, δεν το συζητάμε καθόλου. Αν έχετε, το πράγμα αλλάζει! Γι' αυτό και δίνουμε 90%

ΗΧΟΣ 90%

Το control της στροφής κάνει το χειρισμό του αυτοκινήτου πολύ δύσκολο, αλλά κατά τα άλλα έχετε πλήρη έλεγχο πάνω στο τετράτροχο όχημά σας.

GAMEPLAY 75%

Τίποτα δεν θα μπορούσε να είναι καλύτερη συνέχεια στη σειρά των TEST DRIVE.

ΓΕΝΙΚΑ 88%

SOFTWARE REVIEW

REVENGE OF THE GATOR

GAMEBOY



Ο κύριος "Gator" είναι ένα σαυροειδές που δεν έχετε ξανασυναντήσει στο παρελθόν και, πολύ περισσότερο, ποτέ δεν έχετε πειράξει. Είναι λοιπόν εντελώς ανεξήγητο το γιατί θέλει να σας εκδικηθεί. Σε κάθε περίπτωση όμως, αφού μπλεχτήκατε μαζί του, θα πρέπει να αγωνιστείτε σκληρά για να καταφέρετε να τον κερδίσετε.

Το παιχνίδι διαθέτει οκτώ πίστες, πέντε από τις οποίες είναι τοποθετημένες η μία πάνω από την άλλη, ενώ οι άλλες τρεις είναι bonus stages και φτάνετε σε αυτές από τις κανονικές πίστες, όταν κάνετε τις κατάλληλες ενέργειες. Το παιχνίδι αρχίζει με την κλασική εκτόξευση της μπάλας, η οποία προσγειώνεται στην τρίτη πίστα, και τελικός σας στόχος είναι να φτάσετε ως την πέμπτη πίστα, όπου σας περιμένει ο Gator. Για να περάσετε από μία πίστα σ' αυτή που βρίσκεται πιο πάνω, πρέπει να περάσετε από κάποια διαδικασία που συνήθως περιλαμβάνει το ρίξιμο στόχων και το πέρασμα της μπάλας μέσα από μια ειδική διαδρομή. Το να φτάσετε στην πίστα που βρίσκεται πιο κάτω είναι... πιο εύκολο (αλλά και ανεπιθύμητο, βέβαια) και επιτυγχάνεται όταν η μπάλα φτάσει στα επάρατα λούκια. Αν βέβαια είστε αρκετά καλός (ή τυχερός), θα έχετε χτυπήσει μέχρι τη στιγμή εκείνη τους κατάλληλους στόχους που "φράζουν" τα λούκια, δίνοντάς σας, κατ' αυτόν τον τρόπο, μια επιπλέον ευκαιρία. Οταν η μπάλα φτάσει σε λούκι της δεύτερης πίστας, τότε καταλήγει στην πρώτη, στην οποία απλά βλέπετε την αγαπημένη μπάλα σας να καταλήγει στο στομάχι ενός τέρατος που περιμένει με ανοιχτό το στόμα. Φυσικά, μαζί με όλα αυτά υπάρχουν και τα "κλασικά" στοιχεία που συναντάμε στα φλιπεράκια, όπως τα bonus, ο συντελεστής με τον οποίο πολλαπλασιάζεται το bonus, και το two player game. Δυστυχώς, απουσιάζει η δυνατότητα να επηρεάσετε την πορεία της μπάλας κουνώντας το φλιπεράκι (το να κουνήσετε το Gameboy δεν έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα).

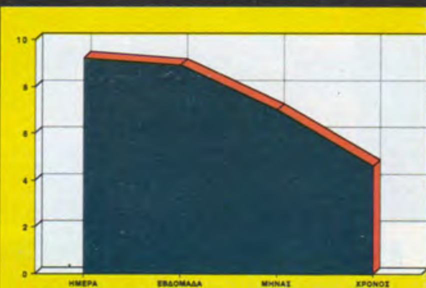


Από άποψης γραφικών το "Revenge of the Gator" τα καταφέρνει πολύ καλά, και όλα είναι σε πλήρη τάξη στην οθόνη του Gameboy. Υπάρχει μουσικό θέμα που παίζεται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού (και ακούγεται ευχάριστα) και πολλά όμορφα ηχητικά εφέ. Το gameplay, τέλος, είναι πολύ καλό, με μόνο αρνητικό στοιχείο την απουσία του κουνήματος και το ότι μερικές φορές η μπάλα καταλήγει σχεδόν αμέσως στην κοιλιά του τέρατος...

• Κ. Βασιλάκης

ΕΙΔΟΣ	FLIPPER
ΜΟΡΦΗ	CARTRIDGE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	NINTENDO

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Διαθέτει την περίεργη εθιστικότητα των φλίπερ...


Απλά, ευδιάκριτα και κάνουν καλά τη δουλειά τους.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%


Σωστά επιλεγμένα εφέ και συμπαθητικό μουσικό θέμα.
ΗΧΟΣ 94%


Ισως έχετε δει καλύτερα φλιπεράκια, αλλά και αυτό θα κερδίσει μια καλή θέση στις προτιμήσεις σας.
GAMEPLAY 90%


Οι φίλοι των φλίπερ θα το αγαπήσουν...
ΓΕΝΙΚΑ 88%

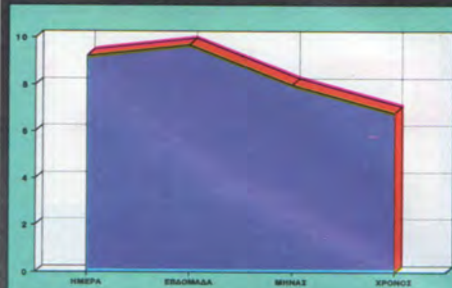
SOFTWARE REVIEW



ATARI LYNX



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Σίγουρα δεν ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών που βαριέται κανείς γρήγορα...

Από τη στιγμή που το Tetris έκανε τη θριαμβευτική του εμφάνιση στα monitors των υπολογιστών μας, έχουμε δει τα purrle-games να ξεφυτρώνουν σαν τα μανιτάρια. Ενα από τα πιο πετυχημένα του είδους είναι βέβαια το "Klax", που έπειτα από μια πολύ επιτυχημένη πορεία στις αίθουσες των coin-ops αλλά και σαν coin-op conversion φτάνει τώρα στο Atari Lynx, οι χρήστες του οποίου θα πρέπει να είναι χαρούμενοι.

Για όσους δεν έχουν δει ποτέ το Klax, θα δώσουμε μια περιγραφή του παιχνιδιού. Στην οθόνη εμφανίζεται ένας ατέρμονος ιμάντας που ξεκινάει από το βάθος της οθόνης και καταλήγει σε ένα χώρο διαστάσεων 5x5. Πάνω στον ιμάντα κινούνται τουβλάκια διαφόρων χρωμάτων, τα οποία όταν φτάσουν στο άκρο του θα πέσουν στο κενό, φέρνοντάς σας πιο κοντά στο "Game Over", εκτός αν τα πιάσετε με τη "ρακέτα" σας, απ' όπου μετά μπορείτε να τα ρίξετε στον προαναφερθέντα 5x5 χώρο.

Οταν τρία τουβλάκια του ίδιου χρώματος βρεθούν συνεχόμενα στο χώρο αυτό (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια) τότε έχουμε ένα "Klax", παίρνετε έξτρα βαθμούς και τα τουβλάκια αυτά εξαφανίζονται. Αν είστε αρκετά τυχερός ή επιδέξιος, έτσι ώστε με ένα μόνο τουβλάκι να συμπληρώσετε παραπάνω από ένα Klax ή με το που θα εξαφανιστούν τα τουβλάκια να δημιουργηθούν αυτόματα και άλλα Klax, τότε θα δείτε το σκορ σας να εκτινάσσετε στα ύψη. Πολλούς βαθμούς παίρνετε επίσης αν συμπληρώσετε τέσσερα ή πέντε τουβλάκια στη σειρά (μόνο οριζόντια ή διαγώνια), με αποκορύφωμα το "μεγάλο Χ" που ανταμείβεται με 60.000 βαθμούς. Τα Klaxes, εκτός από βαθμούς, σας δίνουν και τη δυνατότητα να περνάτε πίστες, μια και για να περάσετε από μερικές πίστες θα χρειαστεί να συμπληρώσετε έναν ορισμένο αριθμό από Klax. Αλλες πίστες απαιτούν έναν αριθμό από διαγωνίους, ενώ σε άλλες πίστες πρέπει να φτάσετε έναν καθορισμένο αριθμό πόντων ή να μη χάσετε πριν συμπληρωθεί κάποιος αριθμός από τουβλάκια. Οσο προχωράτε στις πίστες, θα διαπιστώσετε ότι γίνονται πιο αυστηρά τα κριτήρια για να περάσει κανείς στην επόμενη πίστα και ότι τα τουβλάκια εμφανίζονται σε διαρκώς αυξανόμενους αριθμούς, γεγονός που κάνει το παιχνίδι πιο δύσκολο. Υπάρχουν ευτυχώς και διάφορες διευκολύνσεις, όπως ένα τουβλάκι που μπορεί να ταιριάξει με όλα τα χρώματα, μυστικά bonus που σας επιτρέπουν να περνάτε πιο γρήγορα μέσα από τις πίστες του παιγνιδιού κ.ά.

Το "Klax" του Lynx δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από την Arcade έκδοση ή από τις versions των υπολογιστών: τα γραφικά είναι θαυμάσια και δεν έχετε πρόβλημα να διακρίνετε τα χρώματα στην LCD οθόνη. Ο ήχος είναι πολύ καλός με Sampled effects και το gameplay θαυμάσιο, παρέχοντας μάλιστα και τρία επίπεδα δυσκολίας, για όσους το θεωρήσουν εύκολο. Ενα παιχνίδι που υπόσχεται πολλές ώρες διασκέδασης.

• Κ. Βασιλάκης

ΕΙΔΟΣ	PUZZLE GAME
ΜΟΡΦΗ	CARTRIDGE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ATARI GAMES

Τα γραφικά είναι καλύτερα από ό,τι συνηθίζεται για παιχνίδια τέτοιου είδους.
ΓΡΑΦΙΚΑ 84%

Τα ηχητικά εφέ έχουν επιλεχθεί σωστά και υπάρχει ποικιλία.
ΗΧΟΣ 90%

Το gameplay δεν ξεχωρίζει από αυτό το arcade.
GAMEPLAY 85%

Μια απαραίτητη αγορά για όλους τους κατόχους Lynx.
ΓΕΝΙΚΑ 93%

Nintendo

GAME BOY™ EXPRESS

ΑΠΟ ΤΗΝ



ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ



ΜΕ ΔΩΡΟ ΤΟ TETRIS

ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! ΤΟ GAME BOY ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΜΑΣ ΚΑΙ ΜΕ ΤΗ THIRD WAVE ΦΘΑΝΕΙ EXPRESS *ΣΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΣΑΣ!*

ΤΟ GAME BOY ΕΙΝΑΙ Η ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΠΑΝΤΟΥ ***ΑΦΟΥ ΧΩΡΑ ΣΤΗΝ ΤΣΕΠΗ ΣΑΣ!***

ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΓΡΗΓΟΡΗ ΚΑΙ ΖΩΝΤΑΝΗ ΔΡΑΣΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΗ ΠΛΑΚΑ. ***ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΤΕ ΤΩΡΑ*** ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ ΤΟΥ '90 ΚΑΙ ΖΗΣΤΕ ΤΙΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΧΑΡΙΖΕΙ Η NINTENDO.





ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

HARDWARE		
GAME BOY* ΚΑΙ TETRIS	29.900 ΔΡΧ	☐
SOFTWARE		
F1 RACE**	9.680 ΔΡΧ.	☐
ALLEYWAY	7.380 ΔΡΧ.	☐
SUPER MARIOLAND	9.680 ΔΡΧ.	☐
SOLAR STRIKER	7.380 ΔΡΧ.	☐
TENNIS***	7.380 ΔΡΧ.	☐
PINBALL-THE REVENGE OF THE GATOR***	7.380 ΔΡΧ.	☐
WIZARDS AND WARRIORS	7.380 ΔΡΧ.	☐
KWIRK***	7.380 ΔΡΧ.	☐
THE AMAZING SPIDERMAN	7.380 ΔΡΧ.	☐
GARGOYLE'S QUEST	7.380 ΔΡΧ.	☐
NINTENDO WORLD CUP***	7.380 ΔΡΧ.	☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΑΝΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ....

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
THIRDWAVE
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ

ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ, ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ



*ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ
**ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΠΑΙΚΤΕΣ
***ΓΙΑ ΕΝΑΝ Ή ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ

TOP

ATHLETIC GAMES ΚΑΙ ΠΑΛΙ



Η στήλη χαιρετά και πάλι τους απανταχού gamers. Και αυτόν το μήνα, σας παρουσιάζουμε τα καλύτερα δέκα παιγνίδια για τις τρεις κατηγορίες υπολογιστών, σύμφωνα με τα στοιχεία των καταστημάτων DATA SHOP από το Χαλάνδρι και COMPUTER MARKET της οδού Στουρνάρη. Επίσης, μια συζήτηση με τον κ. Γκόλφη του COMPUTER MARKET για τις game consoles και τις αλλαγές που προβλέπεται να φέρουν στην αγορά, όπως και μια συνέντευξη με τον κ. Μαθιουδάκη, υπεύθυνου του DATA SHOP. Φυσικά, δεν λείπουν οι συνεντεύξεις με τους εκπροσώπους του αγοραστικού κοινού – εσάς!

Οι καλοκαιρινοί μήνες ήταν μάλλον περίοδος κάμψης για την αγορά, αλλά οι νέες κυκλοφορίες έκαναν έντονα αισθητή την παρουσία τους. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το ELVIRA που βρέθηκε ψηλά σε δύο charts – και μάλιστα πρώτο για τους PCs. Πολλοί παλιοί τίτλοι όμως μένουν σταθεροί σε υψηλές θέσεις, όπως το KICK OFF 2 που έχει ήδη καθιερωθεί σαν all-time classic.

Μέχρι τον επόμενο μήνα, κρατήστε ψηλά τα high scores!

"Το κοινό που αγοράζει game consoles είναι κυρίως νεαρής ηλικίας, και παρουσιάζει μια ιδιαίτερη κλίση προς τα shoot 'em ups. Οι κονσόλες κατάφεραν να καταπολεμήσουν την πειρατεία, εφ' όσον είναι ουσιαστικά αδύνατο να αντιγραφεί ένα game cartridge. Παράλληλα, οι μεγάλες αντιπροσωπίες που φέρνουν τις κονσόλες φροντίσανε να τις υποστηρίξουν κατάλληλα με σωστό service και διαφήμιση, με αποτέλεσμα την καταπληκτική αποδοχή τους από το κοινό. Ταυτόχρονα, ανεβαίνει και το επίπεδο του gamer – γιατί η κάθε cartridge που αγοράζει κοστίζει κάποια χρήματα, ώστε να μην μπορεί να αγοράζει πολλές κάθε μήνα. Γι' αυτό, θα ασχοληθεί σοβαρά με κάθε παιχνίδι που θα αγοράσει, θα του αφιερώσει αρκετό χρόνο και θα του δώσει τη σημασία που του αξίζει, σε αντίθεση με ό,τι συνέβαινε παλιότερα που τα παιχνίδια κρίνονταν από την αρχική οθόνη. Ομως, δεν πιστεύω ότι οι κονσόλες μπορούν να πάρουν τη θέση των υπολογιστών, γιατί σε μια κονσόλα δεν μπορείς να παίξεις π.χ. ένα adventure, ή να χρησιμοποιήσεις ένα πρόγραμμα ζωγραφικής. Μάλλον η εισβολή των game consoles θα βάλει πολλά πράγματα στη θέση τους."



Ο κ. Γκόλφης, υπεύθυνος του COMPUTER MARKET, μας μιλάει για την εισβολή των Game Consoles

Μεταξύ άλλων, ο κ. Μαθιουδάκης μας είπε και τα εξής:

"Δεν είναι αλήθεια αυτό που λέγεται για τους χρήστες των υπολογιστών στην Ελλάδα – ότι δηλαδή ασχολούνται αποκλειστικά με τα παιγνίδια. Είναι ελάχιστοι αυτοί που δεν χρησιμοποιούν τον υπολογιστή τους και για άλλες δουλειές, και αυτός είναι ένας από τους λόγους για τους οποίους οι κονσόλες δεν μπορούν να 'κλέψουν' την αγορά των computers. Πιστεύω όμως ότι θα καθιερωθούν και στη χώρα μας σύντομα."



Ο κ. Μαθιουδάκης στο DATA SHOP στο Χαλάνδρι.

Ο Κώστας και ο Γρηγόρης είναι φοιτητές στο Πολυτεχνείο, και έχουν έναν Spectrum 48 και έναν ATARI 800XL αντίστοιχα. Σκέφτονται όμως να αγοράσουν κάτι μεγαλύτερο, που θα ανταποκρίνεται και στις ανάγκες των σχολών τους. Ο Γρηγόρης δεν συνηθίζει να παίζει, αλλά ο Κώστας δεν απαρνήθηκε τις παλιές του συνήθειες!

– Κώστα, ποια παιχνίδια έπαιξες πολύ;

– Η "καλύτερή μου" είναι με τα αθλητικά παιχνίδια – μου άρεσε πολύ το pass 'n' shot. Προτιμώ βέβαια να παίζω μπάσκετ στην πραγματικότητα, αλλά δυστυχώς δεν έχω αρκετό ελεύθερο χρόνο.

– Εκτός από τα παιχνίδια, χρησιμοποιείς τον υπολογιστή σου και για άλλα πράγματα;

– Ναι, βέβαια. Ασχολούμαι αρκετά με τον προγραμματισμό – αλλά ο Spectrum μού πέφτει λίγος, ειδικά τώρα που χρειάζομαι υπολογιστή και για τη σχολή μου. Σκέφτομαι να αγοράσω μια Amiga, αλλά βρίσκομαι σε μεγάλο δίλημμα.



8-BIT

ZX-CPC-CBM

1	PREDATOR II	IMAGEWORKS
2	SUPER MONACO	U.S. GOLD
3	DICK TRACY	TITUS
4	CRAZY CAPS II	TITUS
5	PIRATES	MICROPROSE
6	KICK OFF	ANCO
7	TOYOTA CELICA	GREMLIN
8	TEENAGE TURTLES	IMAGEWORKS
9	KICK OFF 2	ANCO
10	MERCS	U.S GOLD



GAMES

SPECTRUM · COMMODORE 64-128 · AMSTRAD CPC · ATARI ST · AMIGA · PC COMPATIBLES

16-BIT

AMIGA-ATARI

1	BETRAYAL	RAINBIRD
2	HEROQUEST	GREMLIN
3	ELVIRA	ACCOLADE
4	LOOM	LUCASFILM
5	SECRET OF THE MONKEY ISLAND	LUCASFILM
6	WRATH OF THE DEMON	READYSOFT
7	TOYOTA CELICA	GREMLIN
8	TOKI	OCEAN
9	RALROAD TYCOON	MICROPROSE
10	TEST DRIVE III	ACCOLADE

ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΚΑΙ KICK OFF



Ο Νίκος Πουρναράκης, ιδιοκτήτης και χειριστής μιας AMIGA 500, μας είπε:

"Παίζω αρκετά παιχνίδια, και μου αρέσουν πολύ τα arcade-adventures και τα strategy. Ιδιαίτερα μου άρεσαν το PIRATES και το KICK OFF 2. Συνήθως μαζευόμαστε πέντε - έξι παιδιά και παίζουμε όλοι μαζί! Στον ελεύθερο χρόνο μου βλέπω ταινίες στον κινηματογράφο και αθλούμαι."

ΤΟ ΚΛΑΣΙΚΟ ΕΙΝΑΙ ΠΑΝΤΑ ΜΟΔΑ

Το όνομά του είναι Δημοσθένης, είναι 16 ετών και έχει μια AMIGA 500...

- Υπάρχει κάποιο παιχνίδι που να θεωρείς κλασικό, αθάνατο;
- Ναι, το KICK OFF. Από τα τελευταία, επίσης, μου άρεσε το PREHISTORIC
- Εκτός από τα παιχνίδια, τι άλλο κάνεις με τον υπολογιστή σου;
- Ασχολούμαι λίγο και με τον προγραμματισμό. Φτιάχνω συχνά παιχνίδια με το 3D CONSTRUCTION KIT.
- Τι άλλο κάνεις στον ελεύθερο χρόνο σου;
- Αθλούμαι πολύ, παίζω μπάσκετ, βόλεϊ και ποδόσφαιρο.



Ο 64ης ΖΕΙ!



Ο Νίκος Σπανιώτης είναι περήφανος κάτοχος ενός COMMODORE 64!

- Παίζεις συχνά παιχνίδια;
- Όχι πολύ συχνά, γιατί έχω και διάβασμα. Όποτε βρίσκω καιρό όμως, παίζω ή φτιάχνω κανένα πρόγραμμα σε BASIC.
- Ποια παιχνίδια σου αρέσουν περισσότερο;
- Προτιμώ τα shoot 'em ups, και είχα παίξει πολύ το NINJA TURTLES. Το δικό μου κλασικό είναι το TURRICAN.
- Στις ελεύθερες ώρες σου με τι άλλο ασχολείσαι, εκτός από τον υπολογιστή σου;
- Βασικά μου αρέσει ο αθλητισμός, και παίζω πολύ μπάσκετ.

IBM-COMPATIBLE

PC-AT

1	ELVIRA	ACCOLADE
2	PREDATOR II	IMAGEWORKS
3	KING QUEST V	SIERRA
4	SECRET OF THE MONKEY ISLAND	LUCASFILM
5	3D CONSTRUCTION KIT	DOMARK
6	BACK TO THE FUTURE III	IMAGEWORKS
7	LEMMINGS	PSYGNOSIS
8	HEART OF CHINA	DYNAMIX
9	F - 29	OCEAN
10	THE SEARCH OF THE KING	ACCOLADE

ADVENTURE

DEMON'S TOMB: THE AWAKING

ή η πρώτη και πολύ αξιόλογη ανανέωση των text- graphics adventures.

Για όσους αγωνιωδώς ρωτούν με συνεχή γράμματα. Η συντριπτική παρουσίαση των adventures στο περιοδικό γίνεται σε Atari ST και πολύ λίγα, μερικών της Sierra, έχουν γίνει σε συμβατό. Ετσι, για να διαλυθεί λίγο ο μύθος, που έντεχνα καλλιεργείται, περί γραφικών. Ναι, λοιπόν, οι φωτογραφίες που βλέπετε σχεδόν σ' όλα τα reviews που έχουν γίνει, είναι από εκδόσεις για τον Atari ST. Θέλω να πιστεύω δε,ότι η θεματολογία των περιπετειών που παρουσιάστηκαν φέτος καλύπτει όλα τα γούστα. Κοινό δε χαρακτηριστικό τους, σχεδόν όλων, είναι η πρωτοτυπία τους στο σύστημα χειρισμού.

● *του Αντρέα Τσουρινάκη*

Από το τέλος του Γενάρη, είχα γράψει ότι το 1991 θα είναι η χρονιά που όλες οι εταιρίες παραγωγής θα συναγωνιστούν ποια θα παρουσιάσει το καλύτερο user - interface. Και τι δεν είδαν τα μάτια μας: κατασκευές που πριν από δύο χρόνια ούτε το φανταζόμαστε. Η Sierra με τα KING'S QUEST 5 και SPACE QUEST 4, η Dynamix με τα RISE OF THE DRAGON και HEART OF CHINA, η Magnetic Scrolls με το WONDERLAND, η Lucasfilm με τα LOOM και MONKEY ISLAND, η Horrorsoft με την ELVIRA, η Image Works με το FINAL BATTLE, η Legend με το SORCERER, GET ALL THE GIRLS, μας δώσανε σπάνια πραγματικά δείγματα. Προσωπικά, από όλα τα παραπάνω ξεχωρίζω τα FINAL BATTLE και WONDERLAND. Τα θεωρώ σαν τις πιο σημαντικές, αλλά και ουσιαστικές καινοτομίες. Πραγματικά πρωτότυπες κατασκευές, που κατορθώνουν να εξισορροπούν, ανάμεσα στην ουσία και το θέμα.

Αυτό το μήνα, επιλέξαμε να παρουσιάσουμε το DEMON'S TOMB. Είναι το πρώτο adventure, που προσπάθησε, με ένα πολύ ιδιόμορφο user-interface, να ανανεώσει με δυναμικό τρόπο τα κλασικά ως τώρα text-graphic adventures. Οσοι δε, έχετε παίξει το SORCERER, GET ALL THE GIRLS, θα βρείτε στο Demon's Tomb, τον πραγματικό σκαπανέα σ' αυτό το σύστημα χειρισμού, που αναμένεται να ξαναφέρει στο προσκήνιο την πιο πιστή και φανατική κατηγορία των adventures. Το ίδιο ισχύει και γι' αυτούς που προτιμούν τις περιπέτειες με το κείμενο και την πληκτρολόγηση, από τον εντυπωσιασμό των γραφικών, ακόμη και των πιο τέλειων του είδους. Δυστυχώς, στις μέρες μας επικρατεί μια σύγχυση γύρω από το θέμα αυτό. Σε μεγάλο βαθμό, ακολουθώντας τα γενικότερα ρεύματα της εποχής μας, προς το παρόν τουλάχιστον, έχει επικρατήσει η δύναμη του θεάματος, της εικόνας, πάνω στην καθαρή σκέψη και το γραπτό λόγο. Οι πιο αντιπροσωπευτικοί εκπρόσωποι αυτής της αντίληψης είναι - ποιες άλλες; - οι αμερικανικές εταιρίες Sierra και Dynamix. Οσοι έχετε παίξει τα τελευταία τους δημιουργήματα, Space Quest 4, Rise of the Dragon και Heart of China, μπορεί να έχετε μείνει έκθαμβοι από τα γραφικά τους, που είναι πράγματι εκπληκτικά. Δεν μπορεί όμως να μη σας έχουν απασχολήσει δύο σοβαρά προβλήματα. Πρώτον, η σχεδόν παντελής έλλειψη γρίφων και δεύτερον το ότι είναι πολύ πολύ μικρά σε διάρκεια παιχνιδιού. Αποτέλεσμα: να τελειώνετε τα παραπάνω adventures σε δύο, το πολύ τρία απογεύματα. Αξίζει να δίνετε γι' αυτό 13.000 δρχ.; Εσείς φυσικά αποφασίζετε.

Από την άλλη μεριά, δείξτε μου έναν που να μπορεί να ισχυρισθεί ότι έλυσε το RED MOON της Level 9 ή το TRINITY της Infocom σε λιγότερο από ένα μήνα. Αποκλείεται (σχεδόν). Και μιλάμε για φοβερά ατμοσφαιρικές περιπέτειες, με πραγματικά δεκάδες γρίφους και στη μισή τουλάχιστον από την προαναφερθείσα τιμή.

Adventure σημαίνει ατμόσφαιρα, πλοκή, γρίφοι, δράση. Σημαίνει ατελείωτες ώρες προβληματισμού, για να "σπάσεις" κάποιους γρίφους. Σημαίνει χαρτογράφηση, άρα πολλές τοποθεσίες. Σημαίνει δυσκολία, γιατί είναι κατ' εξοχήν πνευματικά παιχνίδια. Νομίζω, όμως, ότι είναι καιρός να δούμε αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΕΤΑΙΡΙΑ:..................SILHUETTE SOFTWARE / VIRGIN /MELBOURNE HOUSE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:........ATARI ST, AMIGA, IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
ΤΥΠΟΣ:............TEXT - GRAPHIC Η MENU COMMANDS DRIVEN ADVENTURE

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η περιπέτειά μας ξεκινά στις 20 Μαρτίου 1990. Είναι Κυριακή, περίπου 2:28 πρωινή ώρα. Είστε ο περίφημος αρχαιολόγος Edward Lynton, και εξερευνάτε έναν πανάρχαιο τύμβο, σ' ένα δάσος στην Αγγλία, στην καρδιά του Devonshire. Ενα κρύο ρεύμα αέρα περνά μέσα από την ανοι-

κτή πόρτα. Η λάμπα τρεμοπαίζει και δημιουργεί παράξενες σκιές πάνω στο γονατισμένο αρχαιολόγο. Ο Lynton σταματά για μια στιγμή την προσπάθειά του να μεταφράσει μια σπάνια επιγραφή που έχει βρει πάνω σ' έναν τοίχο. Καθώς κοιτά τις σημειώσεις του, το πρόσωπο του γεμίζει απόγνωση και τα μάτια του καθρεφτίζουν τη γυαλάδα ενός τρελού. Τι άραγε είναι αυτό που τον τρόμαξε τόσο πολύ σ' αυτή την επιγραφή; Ενας θόρυβος ξαφνικά ακούγεται πίσω του και αρχαιολόγος πετάγεται πάνω και γυρνά τρέχοντας. Είναι όμως πια αργά. Η βαριά πέτρινη πόρτα έχει κλείσει τελείως ξαφνικά, πριν προλάβει καν να διασχίσει τη μισή απόσταση. Η λάμπα λαδιού, που κρεμόταν απ' αυτή, πέφτει στο έδαφος και διαλύεται, ανάβοντας φωτιές πάνω στα ξερά φύλλα και στα ξύλα που ήταν πεσμένα στο πάτωμα.

Καθώς η φωτιά προχωρά σιγά σιγά προς το μέρος του, ο Lynton συνειδητοποιεί ότι δεν υπάρχει καμία πιθανότητα να ξεφύγει από αυτόν τον κίνδυνο που τον απειλεί. Το κεφάλι του πάει να σπάσει από ένταση. Χιλιάδες σκέψεις περνούν με ταχύτητα δευτερολέπτου απ' το μυαλό του. Πρέπει κάτι να κάνει. Συμφιλιώ-νεται αμέσως με την ιδέα του τραγικού θανάτου που τον περιμένει. Τουλάχιστον να προλάβει να ολοκληρώσει ορισμένες προετοιμασίες, ώστε να σώσει τα κατάλληλα αντικείμενα που θα βοηθήσουν αυτούς που θα βρουν το πτώμα του, να καταλάβουν ποια τρομερή δύναμη απειλεί να καταστρέψει τη ζωή πάνω στη γη. Ξέρει πολύ καλά ότι ο χρόνος είναι ελάχιστος.

Μετά το θάνατο του καθηγητή, παίρνετε το μέρος του γιου του Richard. Αν προηγουμένως έχετε κατορθώσει να προφυλάξετε μια σειρά πραγμάτων από τη φωτιά, ως γιος του τώρα πια,



The tomb passage
Η τοποθεσία πριν και μετά τη φωτιά.

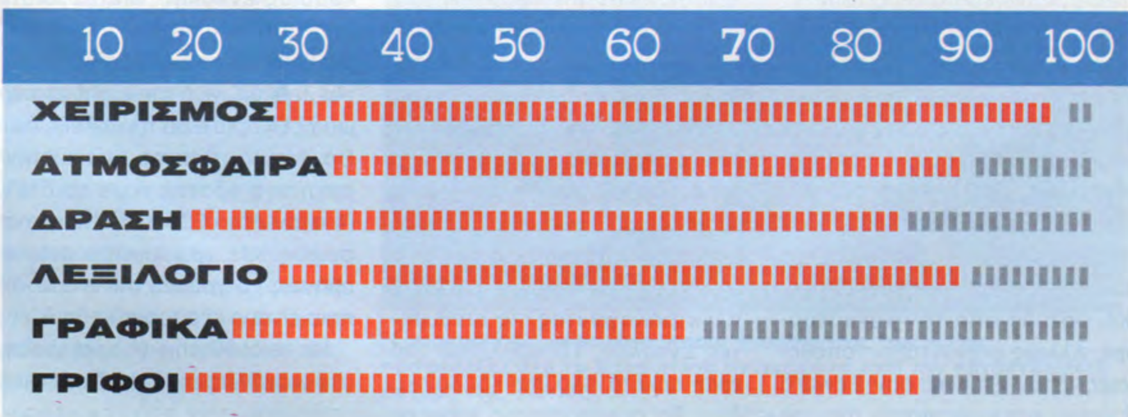
The alcove champer
Η άδεια θέση στον τοίχο δείχνει ότι η gold plaque έχει μετακινηθεί.



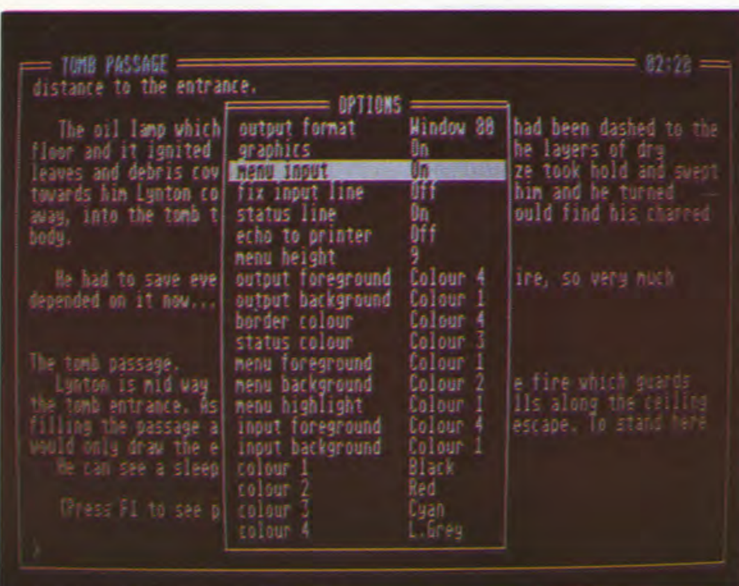
θα μπορέσετε, ανακαλύπτοντας σιγά σιγά ένα τρομερό μυστικό, να καταλάβετε γιατί πέθανε ο πατέρας σας. Και φυσικά, θα πρέπει να φέρετε σε πέρας την αποστολή του. Αυτή για την οποία τόσο αυτός όσο και ο πιστός του φίλος Vaulker θυσίασαν τη ζωή τους. Εκπληκτος θα μάθεις για έναν τρομερό μύθο, "τις αποκαλύψεις του Klaadra" που αναφέρεται στην ιστορία δύο δίδυμων αδελφών, των Thai και Tzen, γιων του παντοδύναμου Barfwyd. Γι' αυτό το μύθο, όμως θα μιλήσουμε και παρακάτω.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Demon's Tomb κινούνται σε μέτρια επίπεδα. Φυσικά και δεν συγκρίνονται με αυτά, π.χ., της Sierra. Δεν είναι όμως θέμα ανικανότητας, απλά πρόκειται για μια διαφορετική αντίληψη των προγραμματιστών. Στην έκδοση για τον Atari ST που είδα, το πρόγραμμα, το σύστημα κατασκευής, μαζί με όλα τα κείμενα, καταλαμβάνουν περίπου 252.896 bytes. Σ' αυτά, οι προγραμματιστές πρόσθεσαν άλλα 354.361 bytes γραφικών. Θέλησαν το πρόγραμμα να κα-



ADVENTURE



Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζεται το ειδικό μενού, με το οποίο ρυθμίζεις όλες τις παραμέτρους της περιπέτειας.

ταλαμβάνει δύο μονές δισκέτες. Μπορούσαν, αν ήθελαν, να προσθέσουν πολύ καλύτερα γραφικά, αυτό όμως σημαίνει ότι θα χρειαζόντουσαν πολύ περισσότερο χώρο, περισσότερες δισκέτες, μεγαλύτερη τιμή αγοράς. Απλά δεν το επιδίωξαν, γιατί πιστεύουν ότι η κύρια δύναμη ενός adventure βρίσκεται αλλού.

Τα γράφω αυτά, για να δείξω σε πολλούς αναγνώστες ότι η δυσκολία από πλευράς προγραμματισμού δεν είναι στα γραφικά, απ' όπου πολλοί εντυπωσιάζονται, αλλά στο να φτιάξεις ένα πολύ δυνατό "parser", όπως λέγονται στη γλώσσα των ειδικών. Τα γραφικά του δεν εμφανίζονται αμέσως, παρά μόνο όταν στις συγκεκριμένες τοποθεσίες όπου αυτά περιλαμβάνονται, πατήσεις το πλήκτρο F1, δηλαδή μόνο όταν το σχετικό μήνυμα υπάρχει στην οθόνη, π.χ. κάνοντας LOOK και μετά πατώντας το F1. Αυτό που μου άρεσε είναι ότι, ιδίως μέσα στον τύμβο, υπάρχουν διαφορετικές εικόνες σε κάθε τοποθεσία πριν και ύστερα από την καταστροφή. Αλλιώς φαίνονται οι τοποθεσίες, όταν ξεκινάς σαν Edward Lynton και έχει πιάσει παντού φωτιά, και άλλα γραφικά υπάρχουν όταν μπαίνεις στον τύμβο πολύ αργότερα σαν ο γιος του Richard.

Ξανατονίζω, όμως, για όσους κρίνουν ένα adventure από τα γραφικά του, ότι εδώ μάλλον θα απογοητευτούν, γιατί έχουν να κάνουν με μία τελείως διαφορετική αντίληψη των πραγμάτων. Η κύρια δύναμη του Demon's Tomb βρίσκεται στο σύστημα χειρισμού του, το οποίο σου επιτρέπει τρία πράγματα. Πρώτον να το παίξεις όπως ένα κοινό text-graphic adventure, δεύτερον να το παίξεις μέσα από ένα εκπληκτικό μενού έτοιμων εντολών, και τρίτον να μπορείς να αλλάξεις μια σειρά παραμέτρων που αφορούν την οθόνη: τρόπο εμφάνισης του κειμένου, χρώματα και πολλά άλλα. Πρόκειται δηλαδή για ένα καθαρό δείγμα των λεγόμενων παραμετρικών προγραμμάτων.

Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά τους. Κατ' αρχάς, μπορείς να το παίξεις σαν ένα απλό text adventure. Δηλαδή πληκτρολογώντας τις επιθυμητές εντολές. Το λεξιλόγιό του είναι αρκετά πλούσιο και λογικά δεν θα συναντήσεις κανένα πρόβλημα.

Εδώ όμως ξεκινούν οι μεγάλες προγραμματιστικές εκπλήξεις. Το πρόγραμμα έχει 3 ειδικές εντολές: τις DEFINE, LIST, UNDEFINE (η διεθνής τους ορολογία είναι MACROS). Τι κάνουν αυτές;

Σου επιτρέπουν να ορίζεις εντολές ή αντικείμενα με συντομογραφίες, π.χ. πληκτρολογείς DEFINE. Τώρα τύπωσε define def=define και def x=examine και def p=put down και def nb=notebook και def g=get και def ga=get all κ.λπ. Τυπώνοντας LIST βλέπεις όλες τις εντολές που έχεις αλλάξει. Ετσι, τώρα πια, αντί για examine, αρκεί να τυπώσεις X ή αντί για get all το ga ή, αντί για examine notebook, τυπώνεις X nb κ.λπ. Αν θέλεις να αποσύρεις τις συντομογραφίες αυτές, τυπώνεις το UNDEFINE με τη συντομογραφία που θέλεις, π.χ. undefine x και αυτή εξαφανίστηκε. Πραγματικά εκπληκτική δουλειά που όμοιά της δεν έχω ξαναδεί σε adventure.

Φυσικά, η δύναμη του parser του είναι εκπληκτική. Καταλαβαίνει τις πιο περίπλοκες συντάξεις που μπορείτε να φανταστείτε.

Περιέχει και χρησιμοποιεί τα it, then, and, him, her, all, everything, but, except κ.λπ. Σημειώστε, επίσης, ότι το πρόγραμμα επιτρέπει μια αρκετά χρήσιμη διόρθωση σφαλμάτων, αν έχεις κάνει, κατά την πληκτρολόγηση κάποιας εντολής. Με τα left ή right arrow πλήκτρα πηγαίνεις μια θέση αριστερά ή δεξιά. Μετά ctrl+left arrow ή ctrl+right arrow μια λέξη αριστερά ή μια λέξη δεξιά. Με το πλήκτρο home στην αρχή της φράσης ή με το END (# στον Atari ST) στο τέλος της σειράς. Με το πλήκτρο delete σβήνεις το γράμμα πάνω στο οποίο είναι ο κέρσορας.

Με τα ctrl+home (ή backspace σ' ορισμένες εκδόσεις) σβήνεις οτιδήποτε πριν από τον κέρσορα και με το ctrl+return σβήνεις οτιδήποτε μετά τον κέρσορα.

Μπορείς, όμως, αντί να σβήνεις, να προσθέτεις κιόλας λέξεις ή γράμματα. Πήγαινε τον κέρσορα όπου θέλεις και πάτα το πλήκτρο insert. Τώρα τύπωσε ό,τι θέλεις και αυτό προστίθεται κανονικά. Φυσικά, το parser του έχει κι άλλες τρομερές δυνατότητες. Π.χ. σε τοποθεσίες όπου υπάρχει ένα μόνο αντικείμενο, τύπωσε σκέτο το GET και αμέσως θα πάρεις το εν λόγω αντικείμενο, ή έχοντας μαζί σου διάφορα letters, τύπωσε READ LETTER και αμέσως θα πάρεις μια αριθμητική λίστα με τα γράμματα.

Τύπωσε όποιο νούμερο θέλεις και θα διαβαστεί το συγκεκριμένο γράμμα (letter) ή αντίστοιχα σ' ένα σταυροδρόμι τύπωσε σκέτο GO. Θα σου εμφανιστεί η λίστα μ' όλες τις δυνατές εξόδους. Τύπωσε όποιο νούμερο θέλεις και θα κινηθείς στη διεύθυνση αυτή. Θα χρειαζόντουσαν μερικές σελίδες ακόμη του περιοδικού για να αναπτύξω πιο αναλυτικά τις θαυμαστές πραγματικά ικανότητες του parser του Demon's tomb. Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE, βλέπεις το menu από το οποίο ρυθμίζονται οι παράμετροι που θέλεις. Με παράθυρο ή χωρίς, πόσοι χαρακτήρες στην οθόνη, σε δύο στήλες το κείμενο ή μία, με γραφικά ή χωρίς, text ή με τις menu εντολές, με το χώρο που πληκτρολογείς μέσα ή έξω από το παράθυρο, να βλέπεις το status line ή όχι (τοποθεσίες συν την ώρα), επιλογή για printer, ύψος του menu των εντολών (όσο πιο ψηλό, τόσες πιο πολλές βλέπεις) και μία σειρά άλλων επιλογών που ρυθμίζουν τα χρώματα του back-ground, του κειμένου, των πληκτρολογούμενων εντολών, των μενού - εντολών, του status line κ.λπ. Είναι πραγματικά μία φανταστική δουλειά, που δίνει άλλον "αέρα" στο

adventure.

Πριν προχωρήσουμε στις menu εντολές, σημειώστε ότι το πρόγραμμα καταλαβαίνει τις πολύ χρήσιμες εντολές RAMSAVE ή RAMRESTORE (σώζει ή φορτώνει από τη μνήμη), UNDO (σε γυρνά μια κίνηση ή θέση πίσω), EXITS (αναφέρονται οι δυνατοί έξοδοι), TIME (δείχνει την ώρα), VERSION (αναλύει και τις δυνατότητες του προγράμματος), CONCISE, DETAILED, TERSE (ρυθμίζουν το μέγεθος των περιγραφών κ.λπ.), THINK ABOUT (π.χ. THINK ABOUT SAM), RESTART και QUIT. Πατώντας το πλήκτρο escape, με τα arrows πλήκτρα βάλτε το menu input ON και menu hight στο 9.

Πατήστε το return (enter). Θα εμφανιστεί το menu με τις έτοιμες εντολές.

Με το αριστερό πλήκτρο του mouse διαλέγετε όποια θέλετε, ενώ με το δεξί μπορείτε να την αναιρέσετε. Το παράθυρο με τις εντολές "κυλά" πάνω ή κάτω με το mouse, ώστε να τις βλέπετε όλες. Συνολικά περιέχει 104 έτοιμες εντολές!!!

Ας δούμε μερικά παραδείγματα. Πρωτοφτάνεις στο clearing σαν Richard. Επίλεξε την εντολή LOOK AT. Ενα καινούριο μενού εμφανίζεται.

Επίλεξε το SMALL BOULDER. Τώρα επίλεξε το LOOK UNDER και από το καινούριο μενού πάλι το SMALL BOULDER. Επίλεξε τώρα το TAKE και από το μενού το STEEL SPIKE. Διάλεξε την εντολή EXITS.

Διάλεξε το WEST. Διάλεξε την εντολή LOOK AT και τώρα το STONE DOOR. Διάλεξε την εντολή OPEN και τώρα το STONE DOOR. Διάλεξε την εντολή WEDGE (WITH) τώρα το STONE DOOR και τώρα το STEEL SPIKE. Ετσι, παίζεις την περιπέτεια μέσα από τις έτοιμες εντολές.

Το μεγάλο πλεονέκτημα αυτού του συστήματος είναι ότι δεν κινδυνεύεις από ορθογραφικά ή συντακτικά λάθη. Πραγματικά πρωτοποριακή δουλειά. Σημειώστε, τέλος, το πλήκτρο F2 που θέτει το πρόγραμμα κάτω από ειδική λειτουργία και που ότι και αν πατήσεις, βγαίνει το μήνυμα "this machine is busy - don't touch", ιδιαίτερα χρήσιμο αν κοιτάς το adventure στη δουλειά σου, και ότι το manual περιέχει σχεδόν όλη τη λύση της περιπέτειας μέσα από ειδικά hints, γραμμένα ανάποδα!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Demon's Tomb είναι πολύ καλή. Φυσικά αντλεί όλη της τη δύναμη από τις θαυμάσιες περιγραφές που υπάρχουν. Πάρα πολλές απαντήσεις του προγράμματος περιέχουν πληθώρα hints για το τι πρέπει να κάνεις. Η δράση σου ακολουθεί έναν καθαρά εξελικτικό ρυθμό.

Σαν καθηγητής πρέπει να σώσεις ό,τι μπορείς από τη φωτιά και να κινήσεις την περιέργεια αυτού που θα σε βρει. Σαν Richard, με το γράμμα και το χάρτη, πρέπει να εντοπίσεις τον τύμβο.

Αφού μπεις, στερεώνοντας την πόρτα, πρέπει να βρεις τα αντικείμενα που έκρυψε ο πατέρας σου. Μετά θα φύγεις προς την έπαυλη, βορειοδυτικά του κεντρικού δρόμου. Επειδή δεν μπορείς να μπεις από την κεντρική πόρτα, πρέπει να βρεις ένα άλλο πέρασμα.

Σιγά σιγά θα ανακαλύψεις το τρομερό μυστικό των δίδυμων αδελφών ενός παμπάλαιου θρύλου. Πρέπει να εντοπίσεις το μυστικό τάφο του Thai και να του δώσεις το gold plaque, ώστε να μπορέσει να εξουδετερώσει τα σατανικά σχέδια του Tzen και του διαβολικού Baf wyd. Εχεις χρόνο μέχρι τις 18:00 ώρα παιχνιδιού. Πολλοί γρίφοι λύνονται με διαφορετικούς τρόπους. Ετσι, π.χ., μπορείς να δώσεις στον Sam ένα κόκαλο για να σταματήσει κάπου. Αν δεν το θέλεις αυτό, μπορεί να τον αφήσεις στο γκαράζ της έπαυλης, μέχρι να τελειώσεις την εξερεύνησή σου. Στο κοράκι, για να πάρεις το gold coin, μπορείς να δώσεις είτε το ψάρι, που είναι μέσα σ' έναν πολύ πρωτότυπο λαβύρινθο, είτε το λαγό.

Σημειώστε ότι οπουδήποτε ρίξετε, σ' ανοιχτό χώρο, ένα χαρτί (π.χ. letter ή map) ένας γλάρος θα έρθει και θα το μαζέψει. Μπορείτε να το ξαναβρείτε μέσα στο bin που είναι βόρεια από το car park. Για να περάσεις την πάπια (duck), χρειάζεσαι το σάντουιτς. Φύλαγέ το στη σακούλα, γιατί αλλιώς θα το φάει ο Sam. Για να πάρεις το γάντι, βάλε τον Sam με SAM, GET, GLOVE.

Για να φτάσεις στη βάρκα (old punt), χρειάζεσαι το pole από τη γέφυρα. Βάλε όμως το σκύλο σου να το κουβαλά με SAM, GET POLE.

Τέλος, για να βρεις το stone rod που είναι απαραίτητο για να κτυπήσεις την καμπάνα δεκατρείς φορές (hint που παίρνεις



από το gold coin), στην έπαυλη, στο lounge, τύπωσε τα εξής: EXAMINE PANELS, TOUCH PANELS, SLIDE (ή OPEN) LOOSE PANEL, LOOK IN COMPARTMENT, TAKE STONE ROD, EXAMINE STONE ROD.

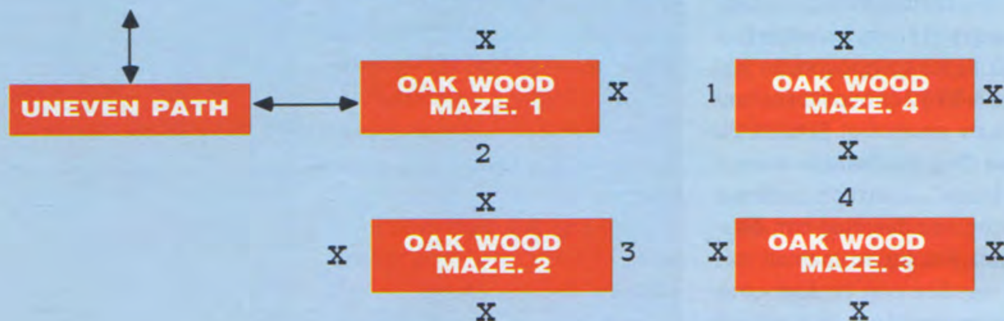
Το DEMON'S TOMB είναι από τα καλύτερα text-graphic adventures που έχω δει. Το σύστημα χειρισμού, με τις εκπληκτικές του δυνατότητες, το κάνει να ξεχωρίζει απ' οτιδήποτε άλλο έχετε δει ως τώρα. Εδώ ακριβώς βρίσκεται και η δύναμή του.



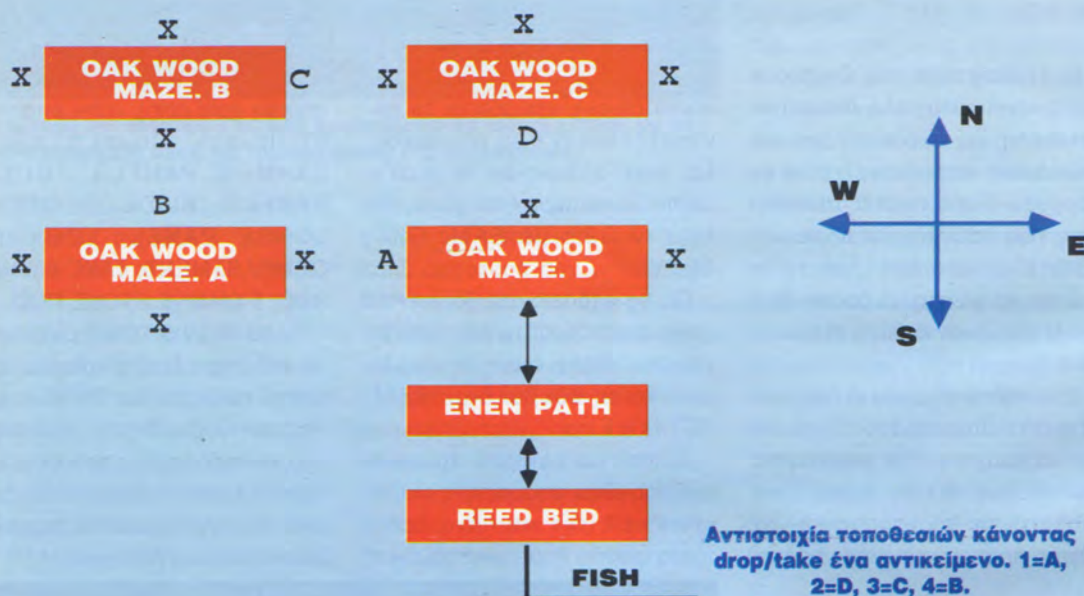
Η σαρκοφάγος μέσα στην οποία ο καθηγητής πρέπει να προφυλάξει όλα τα απαραίτητα αντικείμενα από την καταστροφική δύναμη της φωτιάς.

ADVENTURE

Σχεδιάγραμμα του λαβύρινθου



Ρίξε / πάρε κάτι για να βρεθείς στο δεύτερο λαβύρινθο.



Αντιστοιχία τοποθεσιών κάνοντας drop/take ένα αντικείμενο. 1=A, 2=D, 3=C, 4=B.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς σαν Richard Lynton καθώς μελετάς μια επιγραφή μέσα σ' έναν τύμβο. Ξαφνικά ακούς την πόρτα πίσω σου να κλείνει. Η λάμπα που ήταν στερεωμένη στην πόρτα πέφτει και βάζει φωτιά.

Ξέρεις πια ότι πρόκειται να πεθάνεις και γι' αυτό πρέπει να σώσεις μία σειρά αντικειμένων από την καταστροφική δύναμη της φωτιάς. TURN OFF TORCH, οι μπαταρίες είναι σχεδόν άδειες και ο φακός θα χρειαστεί αργότερα, GET SLEEPING BAG, NORTH στο round chamber. Βλέπεις έναν κουβά με νερό και μία τρύπα στην οροφή. Ο αέρας που περνά μέσα από το ταβάνι ενισχύει τη φωτιά. PUT SLEEPING BAG IN THE HOLE. Καθυστερείς λίγο το αναπόφευκτο, κερδίζοντας ακόμη λίγο χρόνο, NORTH στο inscription chamber. PUT NOTEBOOK IN THE POLY-THENE BAG. Πρέπει να το προφυλάξεις TIE A KNOT IN THE POLYTHENE BAG. Πολύ σημαντικό, γιατί έτσι το αδιαβροχοποιείς. GET BIRO, SOUTH, PUT POLYTHENE BAG IN BUCKET. Ετσι, θα προφυλάξεις το σημειωματάριό σου από τη φωτιά. DROP TORCH, EAST στο alcove chamber. GET GOLD PLAQUE, WEST, WEST στο burial chamber. Βλέπεις ένα πέτρινο φέρετρο. DROP GOLD PLAQUE, EAST, GET BUCKET AND TORCH. Ηδη, η ζέστη από τη φωτιά έχει γίνει αφόρητη: WEST, OPEN COFFIN, PUT ALL IN COFFIN. GET GOLD PLAQUE. Είναι πια πολύ δύσκολο να ανασαίνεις, PUT GOLD PLAQUE IN COFFIN, CLOSE COFFIN. Τώρα που, κλείνοντας το πέτρινο φέρετρο, ασφάλισες τα αντικείμενα από τη φωτιά, αναρωτιέσαι γιατί κάποιος που θα βρει το πτώμα σου, ό,τι έχει απομείνει, θα κοιτάξει μέσα στο φέρετρο, αντί να τρέξει να ειδοποιήσει την αστυνομία. Δεν υπάρχει χρόνος για αστυνομίες και παρόμοια. Οποιος βρει το πτώμα σου πρέπει να κοιτάξει αμέσως μέσα στο φέρετρο. Τι να κάνει; Να κάτσει και να πεθάνει πάνω στο φέρετρο; Ισως λειτουργήσει όπως θέλει, ίσως και όχι. Αυτός που θα βρει το πτώμα σου, πρέπει οπωσδήποτε να κοιτάξει αμέσως μέσα στο φέρετρο. Ετσι, POINT AT THE COFFIN. Με το χέρι σου δείχνεις το πέτρινο φέρετρο. Κάθεσαι και περιμένεις το θάνατο, ξέροντας ότι έκανες ό,τι ήταν δυνατόν. Εδώ τελειώνει ο πρόλογος του adventure. Στην ερώτηση "replay the prologue?" απάντησε NO. Αργότερα, την ίδια μέρα, έπειτα από περίπου οκτώ ώρες, ο γιος του καθηγητή Lynton, ο δεκαεξάχρονος Richard βγαίνει από το αμάξι του, στο πάρκινγκ της περιοχής. Μαζί του είναι ο πιστός του σκύλος Sam. INVENTORY κουβαλάς ένα γράμμα κι ένα χάρτη. READ LETTER.

Είναι ένα γράμμα δέκα ημερών προς τον πατέρα σου από το Vaulker, φίλο και συνεργάτη του. READ MAP, δείχνει το δρόμο προς την περιοχή όπου βρέθηκε ο τύμβος SOUTH, SOUTH στην ξύλινη γέφυρα EXAMINE BRIDGE, EXAMINE POLE. Θα το χρειαστείς αργότερα. SOUTH, SOUTH, SOUTH στο clearing. LOOK UNDER SMALL BOULDER, GET STEEL SPIKE, WEST, βλέπεις τον τύμβο, OPEN DOOR, η πόρτα δεν κρατά καλά και μάλλον θα ξανακλείσει JAM THE DOOR WITH THE SPIKE. Τώρα είσαι σίγουρος ότι θα μείνει ανοικτή, NORTH, NORTH, GET CHAR-COAL. NORTH, WEST, EXA-MINE OUTLINE, EXAMINE COFFIN, OPEN COFFIN, LOOK IN WATER...

ADVENTURE S.O.S.

Επιτέλους δημοσιεύουμε την πλήρη λύση του Police Quest I, γνωρίζοντας πολύ καλά ότι είναι η πρώτη φορά που γίνεται αυτό σ' ολόκληρο τον κόσμο. Κι αυτό γιατί τα προβλήματα που υπάρχουν στη λύση, όπως θα διαπιστώσετε διαβάζοντάς την, είναι πάρα πολλά. Να γιατί είμαστε τόσο περήφανοι για τη μοναδικότητα της στήλης μας. Στο επόμενο τεύχος, για να εξισορροπήσουμε την κατάσταση, θα δημοσιευτούν μόνο γράμματά σας, μια και έχουν μαζευτεί τόσα πολλά.

● του Αντρέα Τσουρινάκη

Λίγος χώρος μας μένει, γι' αυτό παραθέτουμε δύο επισημάνσεις που μας είχαν διαφύγει. Ο ΑΧΙΛΛΕΑΣ ΚΥΡΙΑΚΟΠΟΥΛΟΣ στο MONKEY ISLAND μας λέει ότι στο 3ο μέρος, στο river fork, πάνω ψηλά στους βράχους, κινήστε τον ήρωα δεξιά δεξιά. Θα πέσει και ένα σατιρικό σχόλιο για την Sierra που θα εμφανιστεί. Μη φοβάστε, δεν πεθαίνετε και αξίζει να το δείτε. Ο ΦΩΤΙΑΔΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ στο BARD'S TALE I, στο 5ο επίπεδο του Mangar Tower, πίσω από το δωμάτιο του ίδιου του Mangar, υπάρχει ένα magic mouth που ρωτά ένα γρίφο. Η απάντηση είναι SPECTRE SNARE. Αν χρησιμοποιηθεί μόνο από το μάγο, λειτουργεί σαν το spell BIND, δηλαδή συλλαμβάνει έναν εχθρό. Περισσότερα όμως τον άλλο μήνα.

Η λύση του POLICE QUEST I με πλήρες σκορ

Είχαμε ξαναπαρουσιάσει τη λύση του P.Q I στο τεύχος Νο 61 του Δεκεμβρίου 1989, χωρίς όμως πλήρες σκορ. Τώρα πια είμαστε σε θέση να σας δώσουμε την πλήρη λύση του και όχι μόνο. Περισσότερα όμως στην πορεία της λύσης. Ξεκινώντας πήγαινε κάτω δεξιά. Πήγαινε στη μεσαία σειρά κοντά στην κάτω άκρη και **LOOK LOCKER, OPEN LOCKER** (+1), **LOOK LOCKER, GET GUN** (+1/2), **GET SPEED LOADER** (+1/3) **GET BRIEFCASE** (+1/4), **OPEN BRIEFCASE** (+1/5), **LOOK BRIEFCASE, GET NOTEBOOK** (+1/6) **GET PEN** (+1/7), **GET TICKET BOOK** (+1/8), **CLOSE BRIEFCASE, CLOSE LOCKER.** Βγες στο χωλ και πήγαινε πάνω δεξιά. **LOOK, LOOK TABLES.** Πήγαινε και **GET NEWSPAPER** (+5/13). **TURN PAGE** έως ότου τη διαβάσεις, **PUT NEWSPAPER DOWN,** πήγαινε στο από επάνω τραπέζι, στην αριστερή θέση (+4/17).

Μόλις τελειώσει η ενημέρωση (+4/21), **WRITE NOTES** (+1/22) συμπληρώνοντας τα στοιχεία που θεωρείς σημαντικά και πατώντας return. Δεξιά, **LOOK IN PIGEONHOLE** (+1/23) στη διπλανή LOOK IN PIGEONHOLE (+1/24). Βγες στο χωλ και **LOOK, LOOK KEYBOARD, GET KEY** (+1/25), **LOOK TABLE, GET RADIO** (+2/27).

Βγες έξω από το σταθμό. Πήγαινε στο κάτω αριστερό αμάξι. Κάνε το γύρο του κολλητά σ' αυτό. Μόλις πάρεις το μήνυμα ότι είναι εντάξει (+5/32), πήγαινε και **OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR, LOOK CAR, GET NIGHTSTICK** (+3/35), **F4.** Τώρα οδήγα μέχρι να πάρεις το μήνυμα για το ατύχημα.

Πήγαινε στο χάρτη Β2 και παρκάρησε. **F4** (+3/38), **OPEN DOOR, F4, LOOK.** Πήγαινε στον οδηγό. **LOOK DRIVER, LOOK DRIVER, LOOK DRIVER, Ctrl+D, LOOK CROWD, TALK YOUNG MAN + D, Ctrl+D,** περίμενε να έρθουν οι αξιωματικοί (+5/43), πήγαινε στο αμάξι σου, μπες με **F4, CLOSE DOOR, F4.**

Κάνε περιπολίες μέχρι να σε καλέσουν. Πήγαινε στο CAROL'S CAFFEE (MAP A3). Παρκάρησε **F4** (+3/46), **OPEN DOOR, F4/ CLOSE DOOR,** μπες στο caffee, **LOOK, LOOK MENU, SIT** αριστερά, **TALK TO STEVE,** όταν σερβιριστείς **DRINK COFFEE.**

Οταν σε καλέσουν στο τηλέφωνο **STAND,** πήγαινε σ' αυτό **ANSWER PHONE** (+2/48), ξαναγύρνα, **SIT, TALK TO STEVE,** όταν σου πει να φύγετε **STAND,** βγες έξω και στο αμάξι σου **OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR, F4.** Συνέχισε περιπολίες μέχρι να δεις το red car να παραβιάζει το κόκκινο φανάρι.

Κυνήγησέ το, και σταμάτησέ το, **F4** (+4/52), **OPEN DOOR, F4, LOOK PLATE, Ctrl+D** (+1/53), **LOOK, LOOK GIRL,** πήγαινε κοντά, **LOOK GIRL, HELLO, SONNY BONDS,** απάντησε **NO** (+2/55), **WRITE HER A TICKET, RETURN LICENSE, SIGN TICKET, GIVE TICKET** (+5/60), πήγαινε στο αμάξι σου, μπες με **F4, CLOSE DOOR, F4.**

Συνέχισε περιπολίες μέχρι να ειδοποιηθείς να πας στο caffee. Πήγαινε σ' αυτό (MAP A3). Παρκάρησε **F4, OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR.** Μπες στο caffee, **TALK CAROL** (+3/63), βγες, μπες δίπλα στο μπαρ και στους τύπους, **MOVE BIKES,** όταν σου επιτεθούν πάτα το **F10 (USE NIGHTSTICK),** (+5/68), **LOOK GIRL, TALK GIRL, YES, ASK ABOUT DRUGS** (+3/71), **THANKS.**

Βγες, μπες στο αμάξι σου και συνέχισε τις περιπολίες, μέχρι να πάρες το μήνυμα για το "μεθυσμένο" οδηγό. Καταδίωξέ τον και όταν τον σταματήσεις, **F4** (+3/74), **OPEN DOOR, F4,** πήγαινε στο αμάξι του, **LOOK PLATE, Ctrl+D** (+1/75), πήγαινε σ' αυτόν, **TALK MAN, LOOK MAN, SMELL MAN, ASK LICENSE, GET OUT,** τραβήξου λίγο να βγει, **ADMINISTER FST** (+3/78), **HANDCUFF MAN,** απάντησε **NO, SEARCH MAN, ARREST MAN** (+3/81), πήγαινε και **OPEN DOOR,** την πίσω του αμαξιού σου. Μόλις μπει, **CLOSE DOOR,** πήγαινε στη μπροστινή **F4/CLOSE DOOR/F4.**

Πήγαινέ τον στη φυλακή (MAP D3). Καθ' οδόν **Ctrl+D.** Οταν φτάσεις, παρκάρησε, **F4, OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR,** στην πίσω πόρτα **OPEN DOOR,** όταν βγει, **CLOSE DOOR.** Στις σκάλες, **OPEN LOCKER, PUT GUN IN LOCKER** (+2/83), **CLOSE LOCKER.** Πιο δεξιά **PUSH BUTTON.** Μέσα **TALK JAILER, BOOK HIM, DRINK DRIVING, REMOVE CUFFS** (+2/85). Πριν φύγεις, μιλάς με τη Laura και την Jailer.

Βγες, **OPEN LOCKER, LOOK IN LOCKER, GET GUN, CLOSE LOCKER.** Στο αμάξι σου, **OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR, F4.** Πήγαινε στο αστυνομικό τμήμα (MAP C3). Παρκάρησε, **F4, REPLACE NIGHTSTICK, OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR.** Μπες στο τμήμα και αριστερά **LOOK, LOOK**

TABLE, WRITE MEMO, PUT MEMO IN BASKET (+2/87), πήγαινε δεξιά, πήγαινε στην πόρτα κάτω και αριστερά OPEN DOOR. Μέσα LOOK CHICKEN, TALK DOOLEY, LOOK TROPHY, OPEN DOOR και βγες.

Πήγαινε δεξιά και στο locker σου, OPEN LOCKER, CHANGE CLOTHES, CHANGE CLOTHES (+2/89), GET KEY (+1/90), CLOSE LOCKER. Αριστερά και RETURN KEYS στον πίνακα, RETURN RADIO στο τραπέζι. Βγες από το τμήμα. Πήγαινε στο μπλε αγωνιστικό αμάξι. OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR, LOOK IN CAR, GET WALLET (+3/93), F4. Πήγαινε στο BLUE ROOM BUD (MAP B4).

Παρκάρησε, F4 (+2/95), OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR. Μπες στο μαγαζί, στη δεξιά καρέκλα SIT. Μετά το πάρτυ (+2/97). Βγες και στο αμάξι σου OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR.

Γύρνα στην αστυνομία. Παρκάρησε, F4, OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR. Πήγαινε στα lockers και OPEN LOCKER, CHANGE CLOTHES, CHANGE CLOTHES, GET ALL, OPEN BRIEFCASE, GET ALL, CLOSE BRIEFCASE, CLOSE LOCKER. Βγες, πήγαινε πάνω δεξιά, στάσου στη σωστή θέση σου. Μόλις τελειώσει το δεύτερο briefing (+1/98).

Στη δικιά σου LOOK IN PIGEONHOLE, ένα γράμμα (+3/101). Βγες στο χωλ, GET KEYS, GET RADIO. Πήγαινε στο περιπολικό σου, κάνε ξανά το γύρο του κολλητά σ' αυτό και όταν σου πει ότι είναι εντάξει, OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR, F4. Κάνε περιπολίες μέχρι να πάρεις το μήνυμα γι' αυτόν που οδηγεί επικίνδυνα.

Κάνε αμέσως SAVE, πάτα το F10 για πολύ γρήγορη καταδίωξη και κυνήγησέ τον. Οταν τον σταματήσεις F4 (+5/106), Ctrl+D καλείς βοήθεια. Οταν έρθει, OPEN DOOR, F4, F6 (LOAD GUN), (+4/110), F8 (DRAW GUN), του λες GET OUT και αμέσως STOP (+2/112), HANDS UP (+2/114), LAY DOWN (+2/116), F8, πήγαινε



και CUFF MAN, STAND UP, SEARCH MAN (+2/118), READ HIS RIGHTS (+1/119), ARREST MAN, ENTER CAR. Πήγαινε στην πίσω πόρτα του αμαξιού σου και OPEN DOOR για να μπει. Οταν αυτό γίνει, CLOSE DOOR. Τύπωσε αμέσως GET GUN και μόλις ο συνάδελφός σου περάσει από μπροστά σου πάτα το return +4/123 (αν δεν προλάβεις, ξαναπροσπάθησε), READ SERIAL NUMBER (SW 9764912). GIVE GUN.

Πήγαινε στο αμάξι του υπόπτου και LOOK CAR, LOOK PLATE (UL 6942: L694!). OPEN TRUNK, LOOK IN TRUNK (+2/125), CLOSE TRUNK, πήγαινε στην μπροστινή πόρτα, LOOK DOOR (CO3456218!) (+2/127), SEARCH CAR, OPEN GLOVE COMPARTMENT, LOOK GLOVE COMPARTMENT, EXAMINE BLACK NOTEBOOK, CLOSE BLACK NOTEBOOK (+2/129), EXAMINE DRIVER'S LICENSES (+2/131), RETURN DRIVER'S LICENSES, CLOSE GLOVE COMPARTMENT.

Μπες στο αμάξι σου, βάλε κανονική ταχύτητα (F6 για normal speed) και οδήγησέ τον στη φυλακή. Καθ' οδόν Ctrl.

Εξω από τη φυλακή, παρκάρησε, βγες έξω και πήγαινε στην πίσω πόρτα για να βγεις και στις σκάλες: OPEN LOCKER, PUT GUN IN LOCKER, CLOSE LOCKER. Λίγο δεξιά PUSH BUTTON. Μέσα, στην Jailer πες: DRUGS, RE-MOVE CUFFS (+3/134). Σε ειδοποιεί ο Jack ότι σε ζητά ο Dooley. Βγες έξω και OPEN LOCKER, GET CUN, CLOSE LOCKER.

Μπες στο αμάξι σου και πήγαινε στην αστυνομία. Πήγαινε κατευθείαν στο γραφείο του Dooley και OPEN DOOR. Μέσα, αφού συμβούν τα διάφορα, πήγαινε στο πάνω μέρος του γραφείου και READ MEMO (+2/136).

Βγες, πήγαινε δεξιά στα lockers, OPEN LOCKER, CHANGE CLOTHES, CHANGE CLOTHES, GET GUN, GET AMMO, LOAD GUN, CLOSE LOCKER. Αριστερά στο χωλ. RETURN KEYS. Αριστερά και μπες στην πρώτη πόρτα από τα αριστερά. Μετά το 1ο σου briefing, στην καινούρια σου θέση (+1/137). Βγες και μπες στο άλλο γραφείο, ακριβώς δεξιά.

Οταν τελειώσει η ενημέρωση, πήγαινε στον τοίχο και GET CLIPBOARD, γύρνα τις σελίδες με τα πλήκτρα, GET POSTER (του F.B.I., μόλις το δεις), RETURN CLIPBOARD (+2/139), GET KEYS (+3/142), πήγαινε και OPEN CABINET, READ HOFFMAN FILE, CLOSE CABINET (+2/144). Βγες, πήγαινε στο αστυνομικό σου αμάξι, κάνε το γύρο του και όταν πάρεις το μήνυμα ότι είναι εντάξει, μπες και πήγαινε στο δικαστήριο (MAP D3, απέναντι από τις φυλακές).

Παρκάρησε F4 (+1/145), OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR, πήγαινε και στη δεξιά OPEN DOOR. Μέσα LOOK, πήγαινε δεξιά στο παράθυρο, και πες EMERGENCY (+3/148). Οταν σου πει εντάξει, πήγαινε στην πόρτα και OPEN DOOR. Μέσα, στο δικαστή: HOFFMAN, GIVE FILE, GIVE POSTER, TATTOO (+7/155). Με το ένταλμα, βγες αμέσως, μπες στο αμάξι σου, οδήγησέ στη φυλακή απέναντι, παρκάρησε, βγες, άφησε το πιστόλι σου στα lockers, πάτα το κουμπί, μπες και στο φύλακα GIVE THE WARRANT (+2/157).

Αφού τακτοποιηθούν όλα, βγες, πάρε το πιστόλι σου, μπες στο αμάξι σου και πήγαινε στην αστυνομία. Θα σε περιμένει η Lawra. Φύγετε και πήγαινε μαζί της, στο CITY PARK (MAP B1). Παρκάρησε, F4 (+1/158), OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR. Μπες στο πάρκο. Πήγαινε στους θάμνους πάνω δεξιά και κρύψου πίσω τους. Ctrl+D, (F6 αν χρειάζεται), F8 (DRAW GUN) κοιτώντας αριστερά όπως βλέπεις. Κάνε SAVE.

Περίμενε να 'ρθουν. Μόλις γίνει η ανταλλαγή, αμέσως CTRL+d, stop (+5/163). Πήγαινε κοντά του, F8 CUFFMAN, (+1/164), READ RIGHTS (+1/165), FOLLOW ME. Βγείτε έξω και SEARCH MAN (+6/171), ASK SIMMS, ASK SIMMS (+2/173), QUESTION COLBY, QUESTION COLBY (+3/176). Βάλε τους στην πίσω θέση και ξεκίνα για τη φυλακή. Καθ' οδόν Ctrl+D (+1/177). Στη φυλακή, ξαναβάλε το πιστόλι σου στα lockers, μπες μέσα και στον υπάλληλο BOOK MEN, FOR DRUGS, REMOVE CUFFS (+2/179).

Πήγαινε την Laura στην αστυνομία και φύγε αμέσως για το BLUE ROOM BAD (MAP B4). Μέσα, στη δεξιά καρέκλα SIT, TALK JACK. Αφού τελειώσουν όλα, φεύγεις (+1/180). Μπες στο αμάξι και πήγαινε στην αστυνομία. Στο γραφείο του Morgan OPEN DOOR. Μέσα, μόλις τελειώσει το briefing (+1/181).

Βγες και πήγαινε δεξιά στο evidence window. ASK BLACK BOOK, RETURN BLACK BOOK, ASK GUN, LOOK GUN, READ TUG (SW 9764912, Det. Frank Williams). Μπες στη βορινή πόρτα

ADVENTURE S.O.S

και στον κομπιούτερ **TURN ON COMPUTER,** SW 9764912 (Det. Taber: 1-312-555-3382), (+2/183), **EXIT.** Πήγαινε στο γραφείο σου, στο τηλέφωνό σου, **DIAL PHONE,** 1-312-555-3382, **ASK ABOUT TASELLI** (+5/188). Βγες και ξαναμπές στο γραφείο σου. Η Laura σου λέει για τον Morgan και την Cheeks.

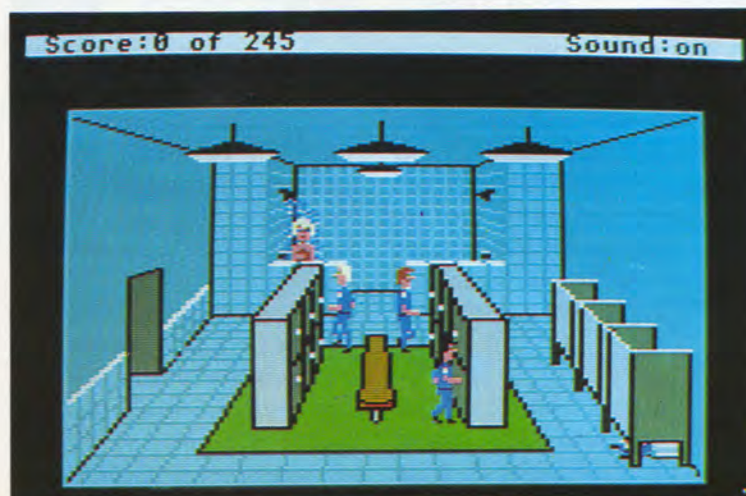
Πήγαινε στο γραφείο του Morgan. Σου δίνει οδηγίες. Πήγαινε στο αμάξι σου, κάνε το γύρο του για έλεγχο και όταν είναι εντάξει, μπες και πήγαινε στη φυλακή. (MAP D3). Βάλε το πιστόλι σου στα lockers και μπες μέσα. Πήγαινε κοντά στην Cheeks και **ASK HELP, HELP WITH HOTEL OPERATION** (+5/193).

Φύγε, πάρε το πιστόλι σου, μπες στο αμάξι σου και οδήγησε δεξιά. (MAP D4). Μόλις σε ειδοποιήσουν, προχώρα στην κάτω δεξιά άκρη. (COTTON COVE).
Παρκάρησε, **F4** (+2/195), **OPEN DOOR, F4 LOOK,** πήγαινε στο νεκρό, **LOOK BODY, REMOVE BLANKET, LOOK BODY** (+2/197), **Ctrl+D** (+3/200), **REPLACE BLANKET.**

Στο αμάξι σου μπες και γύρνα στην αστυνομία (MAP C3). Πήγαινε αμέσως στο γραφείο του Morgan. Μόλις τελειώσει η συνάντηση (+2/202). Πήγαινε στο γραφείο σου. **DIAL PHONE,** 411, **COBB** (555-2622) **DIAL PHONE,** 555-2622 (+3/205), **DIAL PHONE,** 411, **WILLIAMS** (555-4522), . DIAL PHONE, 555-4522, **SONNY BONDS, SAY ABOUT HOFFMAN** (+5/210).

Βγες, δεξιά στο χωλ και στο τραπέζι **REPLACE RADIO.** Πήγαινε κάτω δεξιά, στο ντουλάπι σου, **OPEN LOCKER, GET TOWEL, CLOSE LOCKER.** Πήγαινε στο ντους, **TURN ON SHOWER, USE BLEACH ON HAIR, WET HAIR, RINSE HAIR** (+3/213), **TURN OFF SHOWER.** Στο ντουλάπι σου, **OPEN LOCKER, GET CLOTHES, CLOSE LOCKER.**

Πήγαινε ξανά στο γραφείο του Μόργκαν. Μετά τη συνάντηση (+1/214), **LOOK DESK, LOOK PHONE,** από το πάνω μέρος (+2/216), (555-6674). Βγες και πήγαινε στο ειδικό αμάξι, αφού το ελέγξεις γύρω γύρω πρώτα. Οδήγησε στο **DELPHORIA HOTEL** (MAP A2). Παρκάρησε, **F4** (+1/217), **OPEN DOOR, F4, CLOSE DOOR.** Μπες στο ξενοδοχείο και **LOOK COUNTER,** πήγαινε κοντά, **RING BELL, RENT ROOM, PAY FOR ROOM** (+3/220).
Πήγαινε αριστερά. Στο lounge κάνε **LOOK.** Στο μπαρ τύπωσε **BEER** και όταν σε σερβίρουν **PAY FOR BEER.** Οταν βγει η **Cheeks, STAND** και στον **μπάρμαν GIVE MONEY** (ή ASK FOR CARDS), (+3/223). Με την Cheeks, μπείτε στο ασανσέρ. Μέσα **LOOK, PRESS TWO.**



Πήγαινε στην πιο δεξιά πόρτα του δεύτερου ορόφου και **UNLOCK DOOR** (+1/224). Μέσα, απάντησε YES, YES. Στο τηλέφωνο **DIAL PHONE,** 555-6674, **SONNY BONDS** (+3/227), **DIAL PHONE,** 411, **TAXI, DIAL PHONE,** 555-9222, **HOTEL DELPHORIA.** Μόλις φύγει η Cheeks (+3/230). Φύγε, μπες στο ασανσέρ, **PRESS ONE,** πήγαινε στον μπάρμαν και **GIVE TWO HUNDRED DOLLARS** (+1/231). Ακολούθησέ τον. Στο μυστικό δωμάτιο, στο πάνω αριστερά τραπέζι, **TALK MAN, SIT.** Κάνε **SAVE.** Παίξε poker, μέχρι να κερδίσεις, (+3/234).

Κατά τη διάρκεια του παιγνιδιού, σώζε συχνά και άμα χάνεις αρκετά χρήματα, ξαναφόρτωνε την τελευταία σου θέση. (Με το F6 ξεκινάς νέο παιχνίδι). Οταν νικήσεις, πήγαινε πίσω στο δωμάτιό σου, **UNLOCK DOOR** και μπες. Οταν έρθουν οι μυστικοί αστυνομικοί, στον αριστερό **ASK TRANSMITTER PEN** (+5/239). Βγες, κατέβα στον μπάρμαν και τύπωσε FRANK SENT ME. Ακολούθησέ τον. Στο καινούριο μυστικό δωμάτιο **TALK MAN, SIT** και κάνε **SAVE.** Αναγνωρίζεις τον **JESSIE BAINS,** δηλ. τον Death Angel.

Παίξε για δεύτερη φορά πόκερ, μέχρι να κερδίσεις (περίπου στα 1.500 δολάρια). Οταν κερδίσεις (+3/242). Απάντησέ του **YES, YES.** Τώρα **STAND,** κάνε αμέσως SAVE και ακολούθησέ τον. Μη τον χάσεις, γιατί χάνεις το παιχνίδι. Οταν φτάσετε στον 4ο όροφο, έξω από το δωμάτιό του, μόλις αυτός μπει μέσα, πάτα τα **Ctrl+D** (ή TRANSMIT YOUR LOCATION), (+5/247). Τώρα μπες μέσα και παρακολούθησε το φινάλε. Παίρνεις ακόμη +4 πόντους, και έτσι φτάνεις από τους 251 στους 245!!! Δηλαδή έξι πόντους παρακάτω από το κανονικό σκορ!!! Τι έχει συμβεί;

Σημειώστε ότι είναι η ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ που δημοσιεύεται η λύση του P.Q.I με πλήρες σκορ. Και με κάτι παραπάνω. Αν αγοράσετε το επίσημο hint-book της εταιρίας και αθροίσετε τους πόντους, θα δείτε ότι αυτοί φτάνουν στους 243! Δηλαδή λείπουν δύο! Προφανώς οι δύο που τους έχουν ξεφύγει είναι αυτοί που παίρνεις όταν σταματήσεις τον Hoffman με τα ναρκωτικά και τυπώσεις την εντολή STOP (+2) πόντους.

Λέω προφανώς, γιατί χωρίς αυτή την εντολή, ο Hoffman δεν σταματά και αυτή η εντολή δεν υπάρχει στο hint-book (μάλλον τους ξέφυγε στο τύπωμα!). Καλά θα μου πείτε, έστω και έτσι έπρεπε κανονικά να το τελειώνεις με 245/245. Γιατί 251 πόντους; Πού βρίσκεται η διαφορά των έξι πόντων;

Η Sierra στο City Park προτείνει τα εξής: μόλις τυπώσεις **STOP** και μείνει ο ένας, πας κοντά του και **F8, CUFF MAN** (+1), **READ HIS RIGHTS** (+1), **SEARCH MAN** (+1), **QUESTION SIMMS, QUESTION SIMMS** (+2). Βγαίνεις έξω και **QUESTION COLBY, QUESTION COLBY** (+3). Δηλαδή με τη μέθοδό της, παίρνεις μόνο 8 πόντους, ενώ με αυτήν που προτείνω εγώ παίρνεις 13 πόντους, δηλαδή 5 επιπλέον.

Προσθέστε και τον πόντο που παίρνεις καθ' οδόν προς τη φυλακή με **Ctrl+D** (USE RADIO) +1, και τον οποίο δεν δίνει καθόλου η Sierra, και έτσι έχεις τους έξι πόντους της συνολικής διαφοράς. Αλλά δεν σταματάμε εδώ! Ακόμη και στη λύση που προτείνει η Sierra, μετά τον τελευταίο **QUESTION COLBY** που παίρνεις +3, αν τυπώσεις **SEARCH MAN** παίρνεις άλλους 3!!!. Δηλαδή και έτσι μπορείς να ξεπεράσεις τους 245 πόντους. Προσθέστε και ένα bug στο Cotton Cove. Μπορείς να κάνεις συνέχεια **REMOVE BLANKET, LOOK BODY, Ctrl+D, REPLACE BLANKET** και να παίρνεις κάθε φορά +3 πόντους, επ' άπειρον!!!.

Αυτή είναι η πιο ολοκληρωμένη λύση που έχει δημοσιευτεί ποτέ, σε οποιοδήποτε περιοδικό. Αυτό το ΑΝΗΛΕΕΣ ΨΑΞΙΜΟ, ΤΟ ΚΑΝΟΥΜΕ ΜΟΝΟ ΕΜΕΙΣ, ΚΑΙ ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΙΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΟΙ ΠΡΩΤΟΙ. Δεν κομπάζουμε, μιλώντας για φύκια και μεταξωτές κορδέλες. Αλλά το αποδεικνύουμε στην πράξη. (Καλά ντε, μη φωνάζετε το γιατρό, είναι προφανές ότι υποφέρω από μετριοπάθεια!!!).

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 1.000.000 ΔΡΧ

Το Spin Software House και το PIXEL προκηρύσσουν διαγωνισμό για ανάπτυξη game software για τα format IBM compatible, Amiga 500 και Amstrad 6128 στις κατηγορίες adventure, shoot 'em up, strategy και puzzle game...

και βραβεύουν με...500.000 ΔΡΧ

το καλύτερο game ανεξαρτήτως format και κατηγορίας,

ακόμα

100.000 ΔΡΧ Για το καλύτερο shoot 'em up...
100.000 ΔΡΧ Για το ευρυματικότερο adventure...
100.000 ΔΡΧ Για το εξυπνότερο puzzle...
100.000 ΔΡΧ Για το αρτιότερο strategy...

... ανεξαρτήτως format.

Και!

100.000ΔΡΧ σε δώρα για 10 τυχερούς που θα βγούν με κλήρωση και θα κερδί-σουν hi-tech προϊόντα, αθλητικά είδη και άλλα φανταστικά δώρα!

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

1) Τα προγράμματα που θα συμμετάσχουν στο διαγωνισμό θα εξεταστούν από τη συντακτική επιτροπή του περιοδικού PIXEL, η οποία κάνει κάθε μήνα τα game reviews του περιοδικού.

2) Για να λάβουν μέρος στη βράβευση τα προγράμματα, πρέπει να ξεπερνούν κατά μέσο όρο το 50% της βαθμολογίας των reviews του PIXEL. Ο μέσος όρος βγαίνει από το άθροισμα της βαθμολογίας γραφικών, ήχου, και game play, ενώ για το έπαθλο των 500.000 ΔΡΧ θα λάβουν μέρος τα προγράμματα που συμπληρώνουν βαθμολογία άνω του 70%, όπως θα βαθμολογηθούν από την εξεταστική επιτροπή του περιοδικού.

3) Τελευταία ημερομηνία υποβολής συμμετοχών ορίζεται η 31Νοεμβρίου 1991 με βάση την σφραγίδα των ΕΛΤΑ ή την παράδοση στα γραφεία του περιοδικού PIXEL.

4) Ολα τα προγράμματα που θα σταλούν ταχυδρομικά ή θα κατατεθούν στο περιοδικό περνούν αυτόματα στη διαθεσή του και δεν υποχρεούται να τα επιστρέψει, καθώς επίσης εκχωρείται από τον συμμετέχοντα το δικαίωμα να τα διαθέσει, να τα τροποποιήσει ή και ν' αναπαραγάγει οποτεδήποτε χωρίς να απαιτείται η συναίνεση ή η έγκριση του δημιουργού και ανεξάρτητα από την βράβευση του προγράμματος ή όχι, αφού το δικαίωμά του αυτό το έχει ήδη εκχωρήσει στο περιοδικό.

5) Ο δημιουργός του προγράμματος μετά τη συμμετοχή του στο διαγωνισμό δεν μπορεί να αξιοποιήσει για λογαριασμό του ή να παραχωρήσει σε τρίτο το πρόγραμμα.

6) Προγράμματα που είναι αντιγραφές ή προστατεύονται από copyright δεν θα γίνονται δεκτά.

ΣΤΕΙΛΤΕ ΛΟΙΠΟΝ ΤΩΡΑ!!
το κουπόνι συμμετοχής μαζί με το πρόγραμμά σας στη διεύθυνση:
ΔΙΑΓΩΝ ΙΣΜΟΣ SPIN/PIXEL
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Αποδέχομαι ανεπιφύλακτα όλους τους όρους συμμετοχής του διαγωνισμού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..............................

ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΟΣ..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..............................

ΠΟΛΗ.............................. Τ.Κ..............................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ..............................

FORMAT..............................

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ..............................

ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ..............................

ΥΠΟΓΡΑΦΗ..............................



ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΑΝΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ..............................

ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ..............................

Αν μη τι άλλο, ο Jean-Michel Jarre είναι ο μουσικός που έτυχε της ευρύτερης αποδοχής τα τελευταία 15 χρόνια. Η πρωτοποριακή του μουσική χάραξε ανεξίτηλα την εποχή της τεχνολογίας, όπως και όλο το φάσμα της ηλεκτρονικής μουσικής, η οποία ενηλικιώθηκε μέσα στους ήχους των συνθεσάιζερ του μεγάλου μουσικού. Τι είναι όμως αυτό που έκανε τον Jarre "πατέρα" της ηλεκτρονικής μουσικής;

● Του Απ. Κουτλίδη

JEAN MICHEL JARRE

Η Μελωδία της Τεχνολογίας

Το 1976 στη Γαλλία κυκλοφόρησε από ένα μάλλον άσημο μουσικό ένα άλμπουμ με τίτλο "Equinoxe", αποσπώντας διθυραμβικές κριτικές από τα διεθνή μουσικά, και μη, έντυπα. Καρφώθηκε στην κορυφή των τσαρτς όλου του κόσμου, τραβώντας μαζί και το δημιουργό του στο κέντρο των προβολέων της δημοσιότητας. Ο Jean-Michel Jarre ανακηρύχθηκε προσωπικότητα της χρονιάς από το αμερικανικό περιοδικό People, ενώ η βρετανική Daily Mirror χαρακτήρισε τη δουλειά του "μια γαλλική επανάσταση στον κόσμο της σύγχρονης μουσικής". Η επιτυχία ήταν πραγματικά ακαριαία. Μέσα στα δεκαπέντε χρόνια που ακολούθησαν, οι ηλεκτρονικοί ήχοι του Jarre έγιναν σήμα κατατεθέν της μοντέρνας ηλεκτρονικής μουσικής, ενώ οι συνθέσεις του χρησιμοποιήθηκαν κατά κόρον σε διαφημίσεις και ραδιοτηλεοπτικά σήματα, αλλά και ως μουσική υπόκρουση σε πάμπολλα θέματα, με αποτέλεσμα να αρκεί να παρακολουθήσει κανείς επί τρεις ώρες τηλεόραση ή ραδιόφωνο για να ακούσει τουλάχιστον μια φορά τη μουσική του.

ΜΟΥΣΙΚΟΣ Ή RECORDMAN?

Το 1979 ένα εκατομμύριο άτομα παρακολούθησαν την πρώτη συναυλία του Γάλλου μουσικού, χαρίζοντάς του την πρώτη του καταχώριση στο βιβλίο Γκίνες, για το μεγαλύτερο κοινό συναυλίας σε ανοικτό χώρο - ρεκόρ το οποίο κατέρριψε τον Απρίλιο του 1986, στο Houston της Αμερικής, συγκεντρώνοντας ένα κοινό της τάξεως των 1,3 εκατομμυρίων ανθρώπων σε ένα από τα φαντασμαγορικότερα και πλέον πολυέξοδα σώου που έχουν γίνει ποτέ! Οι ηλεκτρονικές μελωδίες του Jarre βρήκαν απήχηση και στο κοινό της Κίνας, κι έτσι έγινε ο πρώτος μουσικός του δυτικού κόσμου που παίχτηκε από την κρατική ραδιοφωνία της χώρας - και, ακόμα περισσότερο, ο πρώτος δυτικός μουσικός που προσκλήθηκε να παίξει στην Κίνα. Τις συναυλίες του Jarre στην Κίνα παρακολούθησαν συνολικά 150.000 άνθρωποι και πάνω από 500 εκατομμύρια (!) μέσω της τηλεόρασης. Από αυτές τις εμφανίσεις ηχογραφήθηκε το περιεχόμενο του διπλού δίσκου "The concerts in China", ο οποίος και έγινε πλατινένιος σχεδόν σε όλες τις χώρες του κόσμου!

Το 1983 ο Jarre προκάλεσε νέο σοκ στον κόσμο της δισκογραφίας, ηχογραφώντας ένα άλμπουμ, τυπώνοντας ένα και μοναδικό αντίτυπο και καταστρέφοντας μετά τη μήτρα του δίσκου!

Ο δίσκος πουλήθηκε σε δημοπρασία για δέκα χιλιάδες λίρες, οι οποίες δωρήθηκαν στην γκαλερί ταλαντούχων νέων καλλιτεχνών και γλυπτών. Αυτή του η πράξη του χάρισε και τη δεύτερή του είσοδο στο βιβλίο των ρεκόρ Γκίνες.

Οι πωλήσεις των δίσκων του έχουν φτάσει τον καταπληκτικό αριθμό των 38 εκατομμυρίων, τοποθετώντας τον και στατιστικά ανάμεσα στους καλλιτέχνες που σημάδεψαν τη δεκαετία του '80.

ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΝΤΑΣ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΓΑΛΛΟΥ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗ

Τι είναι όμως αυτό που κάνει τον Jean-Michel Jarre τόσο διαφορετικό; Τόσο διαφορετικό που όλοι του οι μιμητές να βρίσκονται τόσο πίσω του; Οποιος έχει μελετήσει τις συνθέσεις του, ξέρει την απάντηση: Οι συνθέσεις του είναι απλές, προσιτές, αλλά και μεγαλειώδεις - πιο απλά θα τις χαρακτήριζε κανείς μεγαλοφυείς. Οι ενορχηστρώσεις των συνθέσεων είναι οριακές - κανείς δεν θα μπορούσε να τις κάνει καλύτερα - και, περισσότερο απ' όλα, οι ήχοι που κατασκεύασε για να εκτελέσει τις συνθέσεις έχουν κάτι που δεν είχε ποτέ πριν παρουσιαστεί. Μέσα από τους πειραματισμούς του ανήσυχου συνθέτη, γεννιούνται διαρκώς καινούριες ιδέες και ηχοχρώματα, με αποτέλεσμα κανένα του άλμπουμ να μη μοιάζει ηχητικά με το προηγούμενο.

Ενα από τα μεγαλύτερα τμήματα της δουλειάς του γί-



Στη σκηνή, εν δράσει!

νεται πάνω στο δίκτυο των synthesizers που διαθέτει. Ενδεικτικά θα αναφέρουμε τα DX100, PROPHET, SEIKO DS 250 και LYNN 9000 από τα 21 μηχανήματα που χρησιμοποίησε στο άλμπουμ "Rendez-vous". Μαζί με τα τυποποιημένα μηχανήματα που κυκλοφορούν και στην αγορά, χρησιμοποιεί και synthesizers που έχουν κατασκευαστεί αποκλειστικά γι' αυτόν, όπως το Laser Harp που είναι ένα μουσικό όργανο που ενεργοποιείται κάθε φορά που διακόπτεται μια από τις δέσμες Laser που εκπέμπει από τον εκτελεστή - τον Jarre, δηλαδή - ο οποίος πρέπει να φοράει για αυτή τη δουλειά ειδικά γάντια αμιάντου. Βέβαια, το συγκεκριμένο όργανο έχει κατασκευαστεί με βασικό σκοπό τον εντυπωσιασμό, εφ' όσον θα μπορούσε απλά να χρησιμοποιεί συμβατικά πλήκτρα, με τα ίδια ηχητικά αποτελέσματα. Για τη σύνδεση όλων αυτών των μηχανημάτων χρησιμοποιείται ένα πολυπλοκότατο δίκτυο, στηριγμένο συχνά πάνω στο πρωτόκολλο MIDI. Πολύ συχνά, τα όργανα καθοδηγούνται από ένα προγραμματισμένο Sequencer - το περίφημο Matrisquencer. Πολλά όμως μέρη παίζονται από τον καλλιτέχνη ή και από άλλους εκτελεστές.

Παρότι η τεχνολογία προσφέρει τη δυνατότητα για μια άψογη εκτέλεση μέσω κάποιου προγράμματος, ο Jarre προτίμησε την άμεση μεταφορά του συναισθήματος από το μουσικό πάνω στο όργανο, και αυτό μπορεί να είναι ο λόγος για τον οποίο η μουσική του, αν και παράγεται από μηχανήματα, μπορεί να αγγίξει τον κόσμο.

Αξιοποιώντας την τεχνολογία μέχρι τα όριά της, χωρίς να διστάζει να καινοτομήσει, κατορθώνει να είναι πάντα ένα βήμα μπροστά από όλους τους άλλους. Κάτι που είναι καινούριο για τους άλλους, για τον Jarre είναι ήδη παλιό, γιατί αυτός φροντίζει πάντα να την προμηθεύεται νωρίτερα. Πάντα διατεθειμένος να μάθει, κατορθώνει πάντα να εκπλήσσει. Στον τελευταίο του δίσκο, για παράδειγμα, χρησιμοποίησε 40 μουσικούς για να ηχογραφήσει ζωντανά μουσική της Καραϊβικής και να τη συνδυάσει με τη δική του! Σημειώστε ότι αυτοί οι μουσικοί δεν είχαν μπει ποτέ τους σε στούντιο ηχογραφήσεων. Ομως, η αγαπημένη του τεχνική είναι το sampling. Παίρνει δείγματα από τους πλέον απρόσμενους ήχους - για παράδειγμα, στο "Zoolook" είχε χρησιμοποιήσει τη φωνή ενός ιμάμη μουσουλμανικού ναού - και, αφού τα επεξεργασθεί κατάλληλα, φτιάχνει μελωδικά "όργανα", τα οποία και χρησιμοποιεί για να αποδώσει τις μελωδίες του. Αλλά το μεγάλο μυστικό της καταπληκτικής του μουσικής είναι ότι ποτέ δεν χρησιμοποιεί τους έτοιμους - preset - ήχους των synthesizers, αλλά κατασκευάζει τα δικά του όργανα συχνά ενσωματώνοντας στο καθένα περισσότερες από μία κυματομορφές. Στη συνέχεια, εμπλουτίζει τη μελωδία με ψηφιακά ηχητικά εφέ, με τρόπο ώστε, αντί να παραφορτώνει τη σύνθεση, να χαρίζει έμφαση στα σωστά σημεία - και το μεγαλύτερο μέρος της έμπνευσης του Jarre εστιάζεται στη δημιουργία αυτών των εφέ. Εξάλλου, τα όργανά του - τα οποία κοστίζουν μια περιουσία - του δίνουν τη δυνατότητα να φτάξει ότι σχηματίσει μέσα στο μυαλό του. Χρειάζεται μόνο φαντασία - και απ' αυτήν, απ' ό,τι φαίνεται, έχει απεριόριστα αποθέματα παράδειγμα ο τελευταίος του δίσκος "Waiting for Cousteau", για τον οποίο άντλησε έμπνευση από τη ζωή του διάσημου ωκεανολόγου. Το "φαινόμενο Jarre" είναι προφανές ότι γεννήθηκε μέσα από την ψηφιακή τεχνολογία, καθώς για την παραγωγή της κάθε νότας εργάζονται δεκάδες επεξεργαστές και ψηφιακά φίλτρα. Η είσοδος των επεξεργαστών υψηλής πιστότητας στον κόσμο των μικροϋπολογιστών, εξάλλου, έχει φέρει τη δυνατότητα παραγωγής ψηφιακής μουσικής στο ευρύ κοινό, και τα προγράμματα που έχουν κατά καιρούς κυκλοφορήσει δίνουν τη δυνατότητα και στον πλέον αδαή και ατάλαντο να φτιάξει μουσική - πράγμα που φαίνεται πολύ εύκολα, αν λάβει υπόψη κανείς κάποια κομμάτια που έχουν διεισδύσει στα charts κατά λάθος!





Στιγμιότυπο από τη φαντασμαγορική συναυλία στο λιμάνι του Λονδίνου.

Ο άνθρωπος που άλλαξε το πρόσωπο της μουσικής.

Μέσα στο Σεπτέμβρη αναμένεται η κυκλοφορία του νέου δίσκου του καλλιτέχνη, τον οποίο πολλοί περιμένουν με ανυπομονησία μετά τη συγκριτικά μικρή επιτυχία των "Revolutions" και "Waiting for Cousteau".

Το καλό όμως είναι ότι τώρα πια, για να γράψει κάποιος μουσική, δεν χρειάζεται να κάνει πρακτική επί χρόνια πάνω σε κάποιο όργανο, μέχρι να κατορθώσει να παίξει μια αξιοπρεπή μελωδία. Το μόνο που χρειάζεται είναι ένα κομπιούτερ, ένα sequencer πρόγραμμα και έμπνευση! Τι περιμένετε λοιπόν;



PLAY THE GAME

Είναι γεγονός ότι οι απλούστερες ιδέες είναι καμιά φορά και οι αποδοτικότερες. Είναι όμως και αυτές που συλλαμβάνονται πιο δύσκολα. Το Tetris είναι μια τρανταχτή απόδειξη της παραπάνω θεωρίας. Το παιχνίδι είναι ρωσικής καταγωγής. Βασισμένο σε μια ιδέα ενός 30χρονου μαθηματικού, του Alexei Paszitnov, είδε για πρώτη φορά το "φως" μέσα από έναν IBM PC.

• του Α. Λεκόπουλου

GAMEBOY TETRIS

Την ανάλυση και τον προγραμματισμό έκανε επάνω στον PC ένας 18χρονος μαθητής του Πανεπιστημίου της Μόσχας, ο Vagim Gerasimov. Η πρώτη εκείνη version του Tetris ήταν ασπρόμαυρη και δεν είχε καθόλου ήχο, ή άλλα γραφικά. Στη συνέχεια βέβαια, το παιχνίδι το ανέλαβαν οι Δυτικοί προγραμματιστές και το έκαναν πιο εμπορικό: του πρόσθεσαν χρώματα, γραφικά και ήχο, ενώ αύξησαν την ταχύτητά του και του πρόσθεσαν και μερικά επίπεδα δυσκολίας. Ετσι, φτάσαμε σε μια από τις μεγαλύτερες εμπορικές επιτυχίες της δεκαετίας στο χώρο των games. ...Και όλα αυτά βασισμένα σε μια απλούστατη ιδέα.

Το όνομα Tetris έχει τις ρίζες του στη λέξη "Tetra", που σημαίνει τέσσερα. Ο αριθμός αυτός είναι κλειδί στο παιχνίδι. Αρχικά, τα σχήματα με τα οποία παίζετε αποτελούνται από τέσσερα κομμάτια. Επειτα, αν καταφέρετε και συμπληρώσετε τέσσερις γραμμές με μία (τον υψηλότερο δυνατό αριθμό δηλαδή) παίρνετε ένα special bonus. Το παιχνίδι κυκλοφορεί για όλους τους υπολογιστές, αλλά η έκδοσή του για το Gameboy περιλαμβάνει ένα ειδικό option, στο οποίο μπορούν να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Αλλη μια ιδιαιτερότητα της έκδοσης για Gameboy είναι και η δυνατότητα που υπάρχει να ακούτε τρία διαφορετικά μουσικά κομμάτια - βασισμένα και τα τρία σε ρωσική μουσική.

Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι να συμπληρώσετε γραμμές, συναρμολογώντας τα κομμάτια με τέτοιο τρόπο, ώστε να μην αφήνουν κενά μεταξύ τους. Μόλις συμβεί κάτι τέτοιο, ολόκληρος ο σωρός κατεβαίνει μια γραμμή χαμηλότερα. Εννοείται πως αν ο σωρός με τα κομμάτια γεμίσει την οθόνη μέχρι επάνω, τότε χάνετε. Υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τύποι παιχνιδιού. Ο πρώτος (Type A) είναι ένα παιχνίδι αντοχής, ας πούμε, στο οποίο προσπαθείτε να συμπληρώσετε όσο περισσότερες γραμμές μπορείτε και, φυσικά, να κάνετε όσο μεγαλύτερο σκορ μπορείτε. Ταυτόχρονα, όσο περνάει ο χρόνος, το παιχνίδι ανεβαίνει επίπεδο και δυσκολεύει.

Στο δεύτερο τύπο παιχνιδιού (Type B), έχετε να συμπληρώσετε μόνο 25 γραμμές, προσπαθώντας όμως να πετύχετε το μεγαλύτερο δυνατό σκορ. Αν νομίσετε ότι θα είναι ανιαρό, κάνετε λάθος. Θεωρείται ως μια πολύ καλή ευκαιρία για να δοκιμάσετε τη στρατηγική σας. Ο τρίτος, και τελευταίος, τύπος παιχνιδιού είναι εκείνος που παίζουν δύο αντίπαλοι παίκτες. Για το σκοπό αυτό χρειάζονται δύο Gameboy συνδεδεμένα με το καλώδιο Game Link. Στο παιχνίδι τώρα, αν συμπληρώσετε δύο γραμμές ταυτόχρονα, ο σωρός του αντιπάλου σας ανεβαίνει κατά μια γραμμή, ενώ αν συμπληρώσετε τρεις, ανεβαίνει κατά δύο. Τέλος, αν καταφέρετε και συμπληρώσετε τέσσερις ταυτόχρονα (Tetris), στέλνετε το σωρό του αντιπάλου σας τέσσερις γραμμές ψηλότερα.

ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΟΥ TETRIS

Στο παιχνίδι υπάρχουν επτά γεωμετρικά blocks, τα οποία διαφέρουν στο σχήμα. Αποτελούνται όμως, και τα επτά, από τέσσερα blocks με διαφορετική διάταξη. Ας τα δούμε λίγο:

Τετράγωνο (4 Square): Το πιο εύκολο σχήμα του παιχνιδιού. Προς οποιαδήποτε κατεύθυνση και να το γυρίσετε είναι το ίδιο. Είναι πάρα πολύ χρήσιμο στο να κλείνει τρύπες διαστάσεων 2x2 τετραγώνων "με τη μία", κάτι που δεν το πετυχαίνουν τα υπόλοιπα σχήματα.

T-Block: Αυτό το, σχήματος "T", block μπορεί να σας βγάλει από πολλούς μπελάδες, γιατί μπορεί να κλείσει ασύμμετρα σκαλοπάτια που έχουν μείνει ανοιχτά.

L-Block & L-Block Reverse: Από τα πιο πονηρά κομμάτια του Tetris. Το όρθιο σχήμα τους, κάνει πολλούς παίκτες να μη συνειδητοποιούν ότι μπορούν να κλείσουν και τρύπες οριζόντιου σχήματος L.

Z-Block και Z-Block Reverse: Μπορούμε να πούμε ότι είναι τα πιο δύσκολα κομμάτια του παιχνιδιού. Είναι αρκετά δύσκολο να τα τοποθετήσετε με τρόπο ώστε να μην αφήνουν κενά μεταξύ τους - αν δεν έχετε σκαλοπάτια στο σωρό σας. Ωστόσο, μπορούν να σας βγάλουν από πάρα πολλές δύσκολες καταστάσεις - ακριβώς λόγω του σχήματός τους. Γυρίστε τα αρκετές φορές και να είστε σίγουροι ότι θα βρείτε την κατάλληλη θέση στο σωρό σας.

4-Bar: Το σημαντικότερο κομμάτι του παιχνιδιού. Οπως μπορείτε να διαπιστώσετε και από φωτογραφία, όπου παρουσιάζονται τα κομμάτια του Tetris, το 4-Bar έχει το σχήμα του I. Αυτό σημαίνει ότι είναι το μόνο κομμάτι που σας επιτρέπει να κάνετε Tetris (να συμπληρώσετε δηλαδή τέσσερις γραμμές ταυτόχρονα). Βέβαια, αυτό συχνά μπορεί να είναι και δίκοπο μαχαίρι, αφού υπάρχει μια δυσκολία στο να το στριφογυρίσετε και να το στείλετε εκεί όπου θέλετε - ειδικά όταν ο σωρός είναι ψηλά. Δεν είναι λίγες εκείνες οι φορές που χάθηκαν παρτίδες, επειδή ο παίκτης δεν πρόλαβε να βάλει το κομμάτι αυτό στη θέση που ήθελε. Σημειώστε ότι, αν και τις περισσότερες φορές το 4 Bar τοποθετείται κάθετα, μπορεί να σωθείτε αν το στριμώξετε κά-

που οριζόντια.

Παίζοντας πάντως το παιχνίδι, να έχετε στο νου σας το εξής: πολλές φορές τα πράγματα δεν είναι ΜΟΝΟ όπως φαίνονται. Εννοούμε ότι υπάρχει περίπτωση, κάποιο κομμάτι να ταιριάζει σε κάποιο σημείο που δεν φαίνεται με την πρώτη ματιά. Αλλωστε, το παιχνίδι διαθέτει μερικά κόλπα γι' αυτόν ακριβώς το σκοπό.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ

Η βασικότερη τεχνική στο Tetris συνοψίζεται στην παρακάτω φράση: "όλα τα κομμάτια στις άκρες". Πράγματι, στοιβάζοντας τα κομμάτια στις άκρες της οθόνης, μπορείτε να κάνετε ευκολότερα τις κινήσεις σας, όταν αρχίσει να ψηλώνει ο σωρός.

Θυμηθείτε ότι αν συμπληρώσετε ταυτόχρονα δύο, τρεις ή τέσσερις γραμμές παίρνετε και υψηλότερη βαθμολογία - ανάλογη με το επίπεδο δυσκολίας που παίζετε. Στο σχήμα 1, βλέπετε ένα τυπικό παράδειγμα σχηματισμού Tetris. Ο παίκτης εδώ έχει αφήσει ανοιχτό ένα κομμάτι (Tetris Valley), στο οποίο χωράει ίσα ίσα ένα 4-Bar. Φυσικά, σ' ένα τέτοιο εγχείρημα υπάρχουν και κίνδυνοι, αφού δεν αποκλείεται να περιμένετε μερικά... χρόνια, μέχρι να σας έρθει το κομμάτι που περιμένετε.

Αν λοιπόν διαπιστώσετε ότι ο χρόνος κυλάει και το επιθυμητό κομμάτι δεν εμφανίζεται, καλό θα ήταν να συμβιβαστείτε με μικρότερο σκορ. Αλλωστε, μην ξεχνάτε πως είναι καλύτερο να χαλάσετε ένα Tetris Valley, παρά να χάσετε το παιχνίδι σας.

Μια άλλη ειδική τεχνική στο Tetris είναι και εκείνη που ονομάζουμε "Scooting". Εδώ συμβαίνει το εξής: μόλις κάποιο κομμάτι ακουμπήσει κάτω, το παιχνίδι σας δίνει μερικά δευτερόλεπτα καιρό πριν το ακινητοποιήσει. Αν είστε αρκετά γρήγοροι, μπορεί να προλάβετε να το μετακινήσετε μια θέση δεξιά ή αριστερά. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται κυρίως με τα Z και τα L, τα οποία κλείνουν κενά όπως αυτά που βλέπουμε στο σχήμα 2. Προσωπικά, έχω σωθεί πολλές φορές έτσι.

Μια άλλη έκδοση του Scooting παραβαίνει τους κανόνες της Φυσικής. Αν συγχρονιστείτε σωστά, μπορείτε να γυρίσετε τα κομμάτι, την ώρα που πέφτουν και βρίσκονται σφηνωμένα - φαινομενικά - μέσα σ' ένα λούκι. Πατήστε το κουμπί τη σωστή στιγμή, και το κομμάτι σας θα γυρίσει και θα ταιριάξει εκεί όπου θέλετε.

Τέλος, υπάρχει κι ένα κόλπο που είναι χρήσιμο στα υψηλότερα επίπεδα δυσκολίας, όπου τα blocks πέφτουν πολύ γρήγορα. Μερικά σχήματα, την ώρα που τα γυρίζετε, μετατοπίζονται μία ή δύο θέσεις προς τα δεξιά. Μπορείτε λοιπόν να κάνετε θαύματα, αν εκμεταλλευτείτε την ιδιότητά τους αυτή την κατάλληλη στιγμή.

TETRI-ΛΟΓΟΣ

Να αναφέρουμε εδώ μερικά από τα ειδικά bonus που δίνει το παιχνίδι. Στο Type A παιχνίδι, μόλις φτάσετε το σκορ σας στους 100.000 βαθμούς, βλέπετε ένα διαστημόπλοιο στην οθόνη σας, ενώ αν "πιάσετε" τις 200.000 βλέπετε ένα μεγαλύτερο. Στο Type B παιχνίδι τώρα, μόλις τελειώσετε το Επίπεδο 9, με Υψος Εμποδίων 9, πρώτα θα δείτε μια ομάδα από χορευτές και μουσικούς να χορεύουν για σας και μετά θα περάσει και το διαστημοπλοιάκι για επι-

PLAY THE GAME


L- block

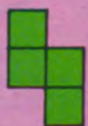

L- block reverse

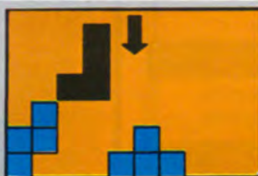

4 - square


4 bar


T - block


Z - block


Z - block reverse



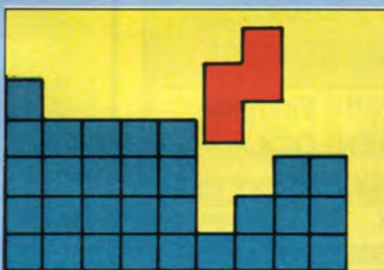
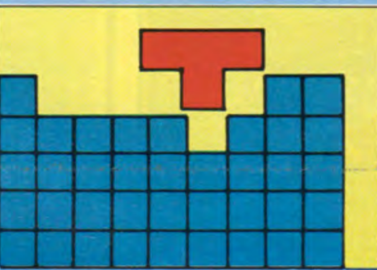

Σχήμα 2: Τα τρία βήματα του Scooting

NEXT


ΣΩΣΤΟ


ΛΑΘΟΣ


Λίγη μεθοδικότητα δεν έβλαψε ποτέ κανέναν. Πριν τοποθετήσετε το κομμάτι σας, δείτε αν το επόμενο ταιριάζει στο χώρο που αφήσατε. Η ένδειξη NEXT είναι πολύ χρήσιμη σε τέτοιες περιπτώσεις.



Μία κλασική εφαρμογή της μεθόδου που λέει να τοποθετείτε τα κομμάτια από τα αριστερά προς τα δεξιά. Στην πρώτη οθόνη στρέφετε προσεκτικά το Z block, στη δεύτερη κάντε το ίδιο με το T και στην τρίτη κάντε Tetris με το 4 Bar.

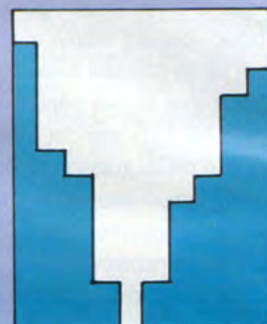
δόρπιο.

Επίσης, υπάρχει και μια ειδική super γρήγορη έκδοση του παιχνιδιού. Μπορείτε να παίξετε μ' αυτή, αν στην οθόνη των menus πατήσετε το "κάτω" στο Control Pad και πατήσετε ταυτόχρονα και το πλήκτρο Start. ΠΡΟΣΟΧΗ ΕΔΩ, γιατί το Βιβλίο Οδηγιών που παίρνετε μαζί με το Tetris, δίνει λανθασμένες οδηγίες. Αν κοιτάξετε στην οθόνη σας την ένδειξη του Επίπεδου Δυσκολίας, θα δείτε ότι δίπλα στο νούμερο υπάρχει μια καρδούλα.

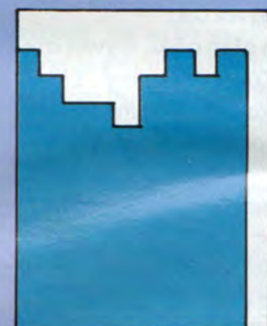
Πάντως - φαντάζομαι ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου - το Tetris είναι από τα πιο εθιστικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει. Απλό να το μάθεις - δύσκολο να το κερδίσεις.

Καλή Τύχη

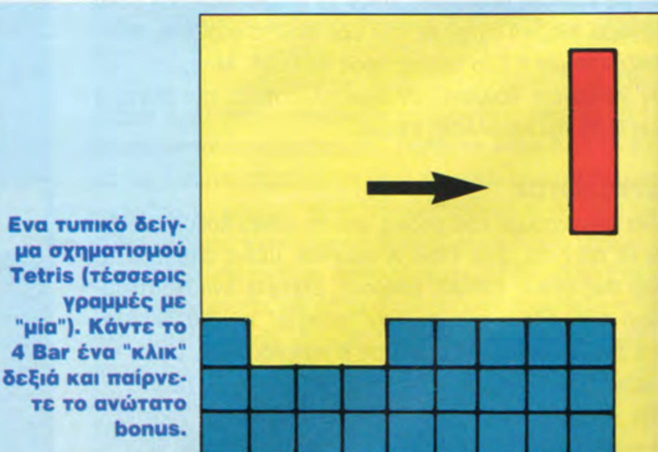

Γκρεμός


Φαράγγι


Βουνό


Λόφοι

Μερικοί από τους σχηματισμούς του παιχνιδιού. Ο "Γκρεμός" είναι ό,τι πρέπει για υψηλό σκορ, ενώ στους "Λόφους" υπάρχει πρόβλημα- ειδικά αν σας έρθει ένα 4 Bar. Στο "Φαράγγι" μπορείτε να ρίξετε τα κομμάτια όπως θέλετε, ενώ στο τέλος, το "Βουνό" χωρίζει την οθόνη στα δύο.



Ενα τυπικό δείγμα σχηματισμού Tetris (τέσσερις γραμμές με "μία"). Κάντε το 4 Bar ένα "κλικ" δεξιά και παίρνετε το ανώτατο bonus.

PLAY THE GAME

ΠΙΝΑΚΑΣ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ ΓΙΑ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟ TETRIS

ΕΠΙΠΕΔΟ	ΒΑΘΜΟΙ
0	1.200
1	2.400
2	3.600
3	4.800
4	6.000
5	7.200
6	8.400
7	9.600
8	10.800
9	12.000

ΧΡΥΣΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Να συμβουλεύεστε πάντα την ένδειξη "NEXT".
- Φροντίστε να στοιβάζετε τα κομμάτια σας στα άκρα της οθόνης.
- Καλά τα bonus για τις τέσσερις γραμμές (Tetris), αλλά μη δυσκολεύετε τη ζωή σας περιμένοντας.
- Τα 4-Bar κομμάτια έρχονται σπανιότερα από τα υπόλοιπα.
- Ενα κομμάτι δεν έρχεται σχεδόν ποτέ την ώρα που το θέλετε.
- Μην κυνηγάτε από την αρχή τα υψηλά σκορ. Φτιάξτε πρώτα μια βάση από κομμάτια στα άκρα της οθόνης και μετά αρχίστε να φτιάχνετε γραμμές.
- Κάντε pause κάθε 10 - 20 λεπτά παιχνιδιού. Ξεκουράζετε και τα μάτια και το μυαλό σας.
- Αν δείτε ότι δεν μπορείτε να τοποθετήσετε κάποιο κομμάτι πουθενά, θυσιάστε μια γραμμή. Είναι προτιμότερο να έχετε ένα κενό στο σχηματισμό σας, παρά να ψηλώσετε το σωρό. Αλλωστε, αργά ή γρήγορα, ο σωρός θα κατέβει και θα μπορέσετε να κλείσετε το κενό.
- Παίζοντας σε υψηλότερα επίπεδα δυσκολίας (άρα τα blocks θα πέφτουν πιο γρήγορα) είναι προτιμότερο να στοιβάζετε τα κομμάτια σας αριστερά στην οθόνη και να αφήνετε κενό στα δεξιά (θυμηθείτε το κόλπο που είπαμε).

CONSOLE Tips

Συν Αθηνά και χείρα κίνει. Σοφά λόγια που πρέπει να έχει υπόψιν του κάθε gamer που θέλει να πάει μπροστά. Διότι, μην περιμένετε να διώξετε τους εξωγήινους με το σταυρό στο χέρι. Οσο καλός κι αν είστε στο joystick, αυτό που θα τους κάνετε δεν συγκρίνεται με το σοκ που θα πάθουν τα εχθρικά sprites, αν τους ψιθυρίσετε τα παρακάτω tips:

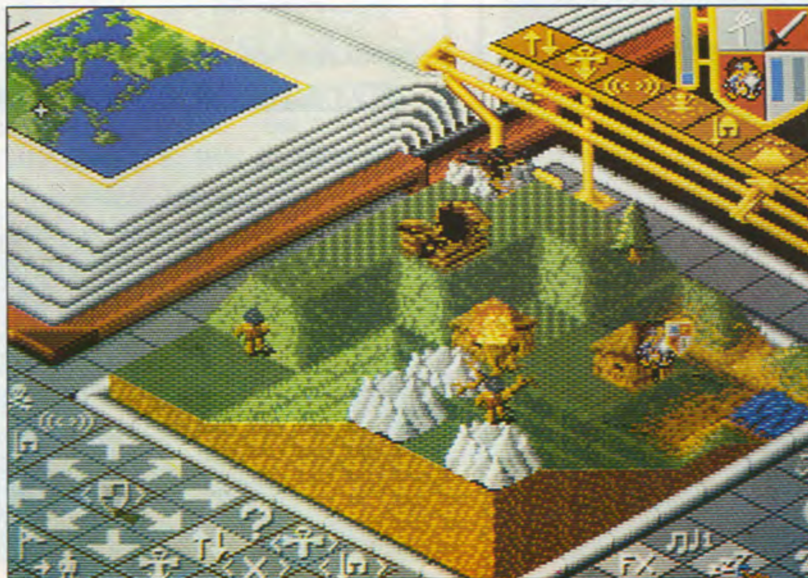
Γράφει ο Γιώργος Κυπαρίσσης

Trojan
Nintendo NES

Ξεκινάμε με ένα από τα ταχυδακτυλουργικά εκείνα κόλπα που συνηθίζονται σε πολλά console games. Στο Trojan υπάρχει τρόπος να κάνετε continue από το σημείο æΟπου χάσατε την τελευταία σας ζωή. Για να το κατορθώσετε αυτό, στρέψτε το joystick προς τα πάνω και πατήστε συγχρόνως το πλήκτρο START. Θα... ξανανιώσετε στα σίγουρα.

Populus
Sega MegaDrive

Να μην ξαναλέμε τι θα πει Populus: μιλάμε για ένα πραγματικά "κλασικό" παιχνίδι. Βέβαια κανένας νόμος δεν απαγορεύει στα κλασικά παιχνίδια να είναι δύσκολα, οπότε εσείς κάντε το εξής: διαλέξτε ένα νέο level και μόλις ερωτηθείτε για το password, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο B. Ετσι έχετε τη δυνατότητα να εισάγετε αριθμούς, οι οποίοι, αν πειραματιστείτε, θα σας οδηγήσουν σε διάφορους άγνωστους κόσμους. Θεοί είστε, τι έχετε να φοβηθείτε;



Nemesis
Nintendo Gameboy

Θα σας φανεί υπερβολικό αν υποστηρίξουμε ότι πρόκειται για το καλύτερο conversion του γνωστού coin-op που έχουμε δει μέχρι τώρα σε οποιοδήποτε υπολογιστικό μηχάνημα; Κι όμως, κύριοι. Για να γίνουν δε τα πράγματα ακόμη πιο εύκολα, υπάρχει ένας τρόπος να έχετε όλα τα όπλα στη διάθεσή σας με το ξεκίνημα κιόλας. Απλά, δείτε το χειριστήριο σαν ένα χρηματοκιβώτιο, το οποίο υπακούει στο συνδυασμό Επάνω, Επάνω, Κάτω, Κάτω, Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Δεξιά, B, A, B, A. Συγχαρητήρια, το σκάφος σας μόλις απέκτησε ηλεκτρικά παράθυρα και ζάντες αλουμινίου (και όλα τα όπλα φυσικά!).

Metroid
Nintendo NES

Υπάρχει ένας πολύ εύκολος τρόπος για να κάνετε εγχείρηση αλλαγής φύλου στον ήρωα Samus. Οταν σας ζητηθεί ο κωδικός-password, τυπώστε το όνομα Justin Bailey, το οποίο είναι το όνομα της πλαστικής χειρουργού στην Καζαμπλάνκα. Κατόπιν πατήστε ξανά το πλήκτρο Start. Το cheat αναλαμβάνει από δω και μπρος να κάνει τα υπόλοιπα.

Gradius
Nintendo NES

Κι εδώ υπάρχει ένα cheat mode, μόνο που είναι ένα arcade από μόνο του. Βλέπετε το Gradius μπορεί μεν να σας αφήνει να "κλέψετε", αλλά θα πρέπει πρώτα να αποδείξετε ότι αξίζετε. Ετσι λοιπόν, αν θέλετε να συνεχίσετε από το σημείο æΟπου πέσατε άδοξα την τελευταία φορά, στρίψτε το joystick επάνω και κάτω και κατόπιν πατήστε τα πλήκτρα με την εξής σειρά: B, A, B, A, B, A, B, A. Προσοχή: ο χρόνος παίζει σημαντικό ρόλο εδώ, γι' αυτό θα πρέπει να είστε γρήγοροι. Το ένα cheat είναι αυτό. Αν τώρα θέλετε να ξεκινήσετε με πλήρη εξοπλισμό και ασπίδες, κάντε κάτι διαφορετικό: πατήστε το πλήκτρο START, αμέσως μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι. Αφού γίνει pause, κάντε με το joystick τις εξής κινήσεις: επάνω, επάνω, κάτω, κάτω, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά και πατήστε τα B και A.

Wonderboy in Monsterland
Sega Master System

Η μικρός μικρός παντρέψου..., έλεγαν οι γονείς του Wonderboy, και τελικά το πήραν το παιδί στο λαιμό τους. Προσπαθήστε εσείς τουλάχιστον να το βοηθήσετε να βρει εκείνη την περίεργη ύπαρξη που κρύβεται στα πιο απόκρημνα και εχθρικά μέρη, προτού μείνει στην ίδια τάξη (του νηπιαγωγείου) από τις απουσίες. Αν βρίσκεστε στη χώρα των τεράτων, ή Monsterland, ψιθυρήστε στο αυτί του ήρωα τις εξής πληροφορίες:

1) Μπορείτε να αντιμετωπίσετε τους Kuracken και Blue Knight δυο φορές.

2) Εάν βρίσκεστε στη σπηλιά του Kuracken, μην κάνετε το λάθος και πέ-

CONSOLE Tips

σετε στο νερό. Πρώτα πολεμήστε το και σκοτώστε το. Επειτα επιστρέψτε πίσω μέσα από το νερό, βγείτε έξω και επισκεφτείτε δεύτερη φορά τη σπηλιά, εξοντώνοντας ξανά το Kuracken.

3) Κατ' αντιστοιχία, στην περίπτωση του Μπλε Ιππότη, κάντε τα εξής: αφού τον νικήσετε, παίξτε το φλάουτο στον πύργο με την ηχώ (echo tower) και προχωρήστε στο αρχοντικό. Επιστρέψτε στο βασίλειο του Μπλε Ιππότη και θα τον βρείτε πάλι εκεί. Δεν είναι κακό να τον νικήσετε άλλη μια φορά.

Γιατί όλη αυτή η φασαρία; Οχι για να πάρετε ένα ακόμη κλειδί, αλλά γιατί τη δεύτερη φορά τα δυο sprites σας προσφέρουν από μια μεγάλη "καρδιά" το καθένα. Δεν είναι να τα παραβλέπουμε αυτά τα πράγματα, έτσι;

Space Harrier
Sega Master System

Εδώ θα σας δώσουμε τα "απόλυτα" tips. Το παιχνίδι παραδίνεται άνευ όρων, αν κάνετε το joystick επάνω, δεξιά, αριστερά, κάτω και πάνω στην εισαγωγική οθόνη και αμέσως κατόπιν επιλέξετε τους αριθμούς 7, 4, 3, 7, 4 και 8. Κάντε exit και θα εμφανιστεί μπροστά σας μια νέα "μυστική" οθόνη. Εκεί θα μπορέσετε να ορίσετε το βαθμό δυσκολίας, να επιλέξετε κανονικό ή ανάποδο control και αν θέλετε, να μεταμορφωθείτε σε αεροπλάνο. Επίσης, αν καταναλώσατε και την τελευταία σας ζωή, δοκιμάστε να συνεχίσετε με το εξής κόλπο: με το joystick επάνω, επάνω, κάτω, κάτω, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, κάτω, επάνω, κάτω και επάνω (παίζουν με τα νεύρα μας), όταν εμφανιστεί το σήμα του game over. Το παιχνίδι τότε, σε μια κρίση γενναιοδωρίας, θα σας επιτρέψει να συνεχίσετε ακόμη εννιά φορές.



Gates of Zendocon
Atari Lynx

51 κωδικούς έχει αυτό το παιχνίδι και τους έχουμε όλους εδώ. Κάθε κωδικός και level:

YARB, BREX, SEBB, SNEX, ZAXX, BROT, STOB, XTNT, BOTZ, SNAX, ZYBX, XRXS, ANEX, NEAT, YARR, EYES, NYXX, ZYRB, SRYX, BARE, STAX, SZZZ, STYX, XRAY, RATT, NYET, TERRA, BYTE, BETA, TRAX, ZEBA, ROXY, NEXA, NEST, EBYX, BREX, BOXX, STAB, TENT, ROXX, NERB, TREY, STAR, TRYX, SSSS, ZORT. Οι κωδικοί για τα levels των guardian είναι NEAR, ZEST, BRAN και η λέξη για το τελικό level είναι ZETA. Τέλος, υπάρχει κι ένα ψυχεδελικό μυστικό level, στο οποίο έχετε την ευκαιρία να μαζέψετε όλα τα εργαλεία μονομιάς και στο τέλος να αναμετρηθείτε με τους ίδιους τους προγραμματιστές. Λοιπόν: δώστε αρχικά TRYX και, ενώ το παιχνίδι αρχίζει, πατήστε κάτω και δεξιά για να περάσετε μέσα από το πάτωμα. Προσέξτε, η κίνηση πρέπει να γίνει γρήγορα για να μην συγκρουστείτε με το πάτωμα. Αφού βρεθείτε κάτω από το πάτωμα, περάστε τα εμπόδια και θα βρείτε μια κρυμμένη θύρα. Η συνέχεια επί του LCD.

Kung Fu Heroes
Nintendo NES

Τρόπος για να τελειώσετε το παιχνίδι ανεξαρτήτως ζώνης. Μόλις τελειώσει το παιχνίδι, κρατήστε το A πατημένο και πατήστε Start. Ξεκινάτε κατευθείαν από το σημείο όπου νικηθήκατε για τελευταία φορά.

Ghouls 'N Ghosts
Sega MegaDrive

Αν έχετε κολλήσει μεταξύ ζόμπι και φαντασμάτων, υπάρχει ένα tip για να πηδάτε πολλά μαζί επίπεδα. Οσο βρίσκεστε στην εισαγωγική οθόνη, πιέστε το σταυρό του joypad με την εξής σειρά: Επάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά (απλό ομολογουμένως) και θα ακούσετε μια "καμπάνα". Εάν δεν ακουστεί ο ήχος, κάπου έχετε κάνει λάθος. Αν ωστόσο όλα είναι εντάξει, τότε πατήστε το joypad με την παρακάτω σειρά και κατόπιν το START. Κάθε κίνηση αντιπροσωπεύει ένα επίπεδο:

2ο επίπεδο: Επάνω.

3ο επίπεδο: Κάτω.

4ο επίπεδο: Αριστερά.

5ο επίπεδο: Δεξιά.

Loki: Κάτω και δεξιά.

Αυτά για να πείσετε τα φαντάσματα ότι θα περάσετε, θέλουν δε θέλουν.

The Guardian Legend
Sega MegaDrive

Μόλις ανακαλύφθηκε ένα κρυφό πέρασμα, που θα σας δώσει τη δυνατότητα να περάσετε μόνο από τα levels που βρίσκονται στο διάστημα και να προσπεράσετε τους λαβύρινθους (άλλο που δεν θέλατε). Τι πρέπει να κάνετε; Απλά δώστε τα αρχικά της κατασκευάστριας εταιρίας TGL, μόλις σας ζητηθεί το password. Αν δεν παινέψεις το game σου, θα 'ρχίσει να σου κολλάει, αναφέρει ένα αρχαίο ρητό που αποδίδεται στον κατασκευαστή του πρώτου τρανζίστορ (τόσο παλιό δηλαδή).

Νομίζω ότι θα πρέπει να μείνατε ευχαριστημένοι γι' αυτό το μήνα. Ελπίζουμε να έχουμε σύντομα και τα πρώτα tips για το Sega Game Gear. Σας ευχόμαστε ό,τι καλύτερο: ενέργεια να χάνετε και bonus να γίνεται. See you next level!



HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Κοίταξε νευρικά πάνω απ' τον ώμο του τους διώκτες που τον πλησίαζαν. Τέσσερα μερόνυχτα τον κυνηγούσαν, με το πείσμα των ανδροειδών που είναι προγραμματισμένα να σκοτώνουν. Πίσω από τους λόφους διέκρινε τις μεταλλικές λάμψεις κάποιου οικοδομικού συγκροτήματος. Κούνησε το κεφάλι του απελπισμένος: ποτέ δεν θα τα κατάφερνε να φτάσει εκεί. "Καταραμένοι γκαζοντενεκέδες, αν μπορούσα, θα σας έστελνα για ανακύκλωση." Η φωνή του χάθηκε στα σκοτάδια του έρημου τοπίου. Κατάπιε βιαστικά άλλο ένα χαπάκι αδρεναλίνης και ξανάρχισε να τρέχει. Κουνούσε τα μέλη του αυτόματα, με την άτονη ενέργεια των ηλεκτρικών σπινθήρων που πήγαιναν στο νευρικό του σύστημα. Το σκοτάδι τού έπαιζε άσχημα παιχνίδια, καθώς άρχισε να έχει παραισθήσεις από την υπεροξυγόνωση του εγκεφάλου. Θυμήθηκε τα παιδικά του χρόνια, και μία στήλη που διάβαζε σε κάποιο περιοδικό...

Αρχή των hints 'n' tips, καλησπέρα σας.

GRIBBLY'S DAY OUT
(CBM)

Ξεκίνημα γι' αυτόν το μήνα με ένα αρκετά παράξενο παιχνίδι. Το tip είναι μεγάλο· γι' αυτό προσοχή. Βάλτε λοιπόν την κασέτα του παιχνιδιού στα κασετόφωνο και δώστε SYS 63276. Πατήστε τώρα το PLAY και μόλις φορτωθεί το πρώτο κομμάτι του παιχνιδιού, δώστε:

POKE 964,76
POKE 965,167
POKE 966,2
POKE 679,196
POKE 680,0
POKE 681,141
POKE 682,6
POKE 683,128
POKE 684,76
POKE 685,226
POKE 686,252
POKE 783,1:SYS 62828

Το κασετόφωνο ξεκινάει να δουλεύει και θα φορτωθεί το υπόλοιπο πρόγραμμα. Μόλις ο Commodore ξανακάνει reset, δώστε:

POKE 27085,234
POKE 27086,234
POKE 27087,234

Με αυτά τα pokes ο Gribbly θα μπορεί να πηδήξει, αλλά δεν θα πέφτει. Τώρα

POKE 18815,234
POKE 18816,234

για να μην πεθαίνει ο Gribbly, όταν του τελειώνει η ενέργεια. Ταυτόχρονα

FOR Z=13568 TO 13951:POKE Z,0:NEXT

για να ξεφορτωθείτε τον κακό Bladgorian. Επίσης

FOR Z=15104 TO 15679:POKE Z,0:NEXT

για να εξαφανιστεί το flip - flop. Τέλος

FOR Z=16000 TO 16319:POKE Z,0:NEXT

για να εξαφανιστούν τα διάφορα ιπτάμενα ενοχλητικά πράγματα. Το παιχνίδι αρχίζει με SYS 17088.

ARMALYTE
(CBM)

Πληκτρολογήστε:

```
10 POKE 63410,96: PRINT CHR#(147): A=40832
20 FOR X=0 TO 6: READ C: A=A+1: NEXT X
30 PRINT "UNLIMITED LIVES PLAYER 1?": GOSUB 150
40 IF A#="N" THEN GOTO 60
50 POKE 59891,173
60 PRINT "UNLIMITED LIVES PLAYER 2?": GOSUB 150
70 IF A#="N" THEN GOTO 90
```

ΕΠΕΜΒΑΣΗ — SPECTRUM

NIGHTSHIFT

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Οι νυκτερινές βάρδιες είναι σίγουρα και οι πλέον δύσκολες για οποιαδήποτε δουλειά. Για παράδειγμα, ο Αντώνης στον Ηχώ FM αμείβεται καλά για τις νυκτερινές ραδιοφωνικές του εκπομπές. Εσείς, αν σας απολύουν συχνά στο παιχνίδι αυτό της US Gold, καλά θα κάνετε να πληκτρολογήσετε το παρακάτω listing. Ελέγξτε το για τυχόν λάθη και σώστε το σε μια κενή κασέτα με την εντολή SAVE 'NSHIFT.HCK' LINE 10. Στη συνέχεια, τρέξτε το και βάλτε την original κασέτα να παίζει από την αρχή.

```
10 REM NIGHTSHIFT HACK
20 REM BY THEO DEVELEGAS
30 CLEAR 4E4: LET SUM=0
40 FOR F=65294 TO 9E9: READ A
50 IF A>255 THEN GOTO 70
60 POKE F,A: LET SUM=SUM+A: NEXT F
70 IF A<>SUM THEN PRINT 'ERROR!': STOP
80 PRINT USR 65365
90 DATA 33,37,255,17,160,91,1,96,0,237
100 DATA 83,51,254,237,176,17,195,0,221
110 DATA 229,195,93,254,229,33,181,91,17
120 DATA 0,97,1,50,0,237,176,62,131,50
130 DATA 17,128,225,195,223,254,33,12,97
140 DATA 34,93,91,34,187,91,195,0,91,62
150 DATA 20,50,130,119,195,0,238,175,50
160 DATA 133,98,195,68,97,221,33,219,238
170 DATA 17,51,16,62,255,55,205,86,5,48
180 DATA 241,62,128,50,253,254,195,58,239
```

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

80 POKE 59991,173
90 PRINT "STARTING LEVEL (1-7) OR FINAL SCREEN (8)?" 100 GET A: IF A=0 THEN 100
110 IF A <=1 OR A >=8 THEN GOTO 140
120 IF A<=8 THEN GOTO 140
130 POKE 45058,A: POKE 45060,0: SYS 40832
140 POKE 45059,A-1: POKE 45058,A: SYS 40832
150 GET A#: IF A#="" THEN 150
160 RETURN
170 DATA 169,54,133,1,76,209,179

Κάντε SAVE σε κάποια κενή κασέτα και μετά δώστε RUN. Δίνει άπειρες ζωές και για τους δύο παίκτες και σας επιτρέπει να πάτε σε οποιοδήποτε level θελήσετε. Και οι δύο επεμβάσεις μας ήρθαν από τον πολύ δυνατό Παντελή Αχτύπη. Merci.

BOMBUZAL

Εχουμε εδώ τους 17 κωδικούς και τα αντίστοιχα levels. Πάμε (Κωδικός - Επίπεδο):

BOMB - 000
RACE - 008
RATT - 016
LISA - 024
DAVE - 032
IRON - 040
LEAD - 048
WEED - 056
RING - 064
GIRL - 072
GOLD - 080
OPAL - 088
SONG - 096
FIRE - 104
LAMP - 112
TREE - 120
SINK - 128

Μας τους έστειλε ο Δημήτρης Σκάλικας και τους βρήκε σε Commodore, αλλά δε βλέπω γιατί να μην λειτουργούν και σε άλλα μηχανήματα.

F-19 STEALTH FIGHTER

(ATARI ST - AMIGA)

Ο σμήναρχος Γιώργος Κυζυρίδης συμβουλεύει: αν μείνετε από καύσιμα την ώρα που σας καταδιώκουν στον αέρα, πατήστε ALT και H για να εμφανιστούν οι γνωστές γραμμές στο Head - Up - Display σας. Κατόπιν γυρίστε πάνω κάτω και σβήστε τους κινητήρες σας. Δώστε τώρα μια κλίση 10 μοιρών στα αεροσκάφος και θα διαπιστώσετε ότι θα αρχίσετε να πετάτε, ανεβαίνοντας με ρυθμό 500 πόδια το λεπτό, ταξιδεύοντας με 100 μίλια περίπου. Δεν είναι και άσχημα, αν υπολογίστετε ότι δεν χρησιμοποιείτε καθόλου τους κινητήρες. Βέβαια, όλοι αυτοί οι ελιγμοί είναι κάπως δύσκολοι, αλλά τι σόι πιλότοι είστε αν δεν καταφέρετε να κουμαντάρετε ένα παλιό - F19. Σμήνος... Ημιανάς...

PIPEMANIA

(SPECTRUM)

Τον έχουμε παραμελήσει αρκετά τον Spectrum - αυτό είναι αλήθεια. Πάρτε λοιπόν τους κωδικούς για τις πίστες του υγρού αυτού game: Επίπεδο Κωδικός

Επίπεδο	Κωδικός
5	DISC
9	NAIL
13	ONCE
17	ROPE
21	PENS
25	SLIP
29	EACH
33	RISE

Μας τους έστειλε ο Φοίβος Τρινάκης, ο οποίος συμβουλεύει να παίζετε πάντα στο One Player Expert. Με αυτά όμως φτάσαμε στο τέλος γι' άλλη μια φορά. Ave και προσοχή στις καταχρήσεις.

ΕΠΕΜΒΑΣΗ AMIGA

SWITCHBLADE II

Επιμέλεια: Χρίστος Μιχόπουλος

Καιρό είχα να δω παιχνίδι της Gremlin που να μου κάνει τόση εντύπωση. Παιχνίδι γραμμένο ειδικά για τις ικανότητες της Amiga. Ειδικότερα PAL-Display, smooth-scrolling, μπόλικα sprites, stereo-sound, και πάνω από όλα φοβερό gameplay.

Αν το παιχνίδι δυσκολεύει σταδιακά, μην ανησυχείτε καθόλου. Εγώ είμαι εδώ! Βγάλτε την Amiga Basic από το συρτάρι και πληκτρολογήστε το παρακάτω listing. Χαρίζει άπειρες ζωές για να αξιωθείτε να δείτε και τις υπόλοιπες πίστες...

```
100 REM **********************************
110 REM *   Amiga Switchblade II Cheat   *
120 REM *        Code by Christos        *
130 REM *         (c) 1991 PIXEL         *
140 REM **********************************
150 REM
160 cheat =448*1024:a =cheat
170 READ v$:IF UCASE$(v$)="OOPS" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=743712& THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 PRINT "Insert Switchblade II in drive 0"
240 PRINT "and click the left mousebutton."
250 CALL cheat
260 REM
270 DATA 2C78,0004,93C9,4EAE,FEDA,43FA,0088,2340
280 DATA 0010,4EAE,FE9E,43FA,00CE,4280,4281,41FA
290 DATA 0092,4EAE,FE44,43FA,00BE,41FA,0098,2348
300 DATA 000E,337C,000C,001C,237C,0000,0000,0028
310 DATA 4EAE,FE38,0839,0006,00BF,E001,66F6,43FA
320 DATA 0096,337C,0002,001C,237C,0007,0400,0028
330 DATA 237C,0000,0400,0024,237C,0000,0000,002C
340 DATA 4EAE,FE38,303C,000D,41FA,001C,45F8,00C0
350 DATA 34D8,51C8,FFFC,23FC,0000,00C0,0007,0492
360 DATA 4EF9,0007,040C,23FC,0000,00D0,0007,026E
370 DATA 4EF9,0007,0000,33FC,6004,0000,F89C,4EF8
380 DATA 0402,7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465,7669
390 DATA 6365,0000,0000,0000,0000,0000,0000,OOPS
```

3D CONSTRUCTION KIT

...Και φτιάξτε το παιχνίδι των ονείρων σας!

• του Απόλλωνα Κουτλίδη

Για όσους θέλησαν να φτιάξουν ένα αξιοπρεπές παιχνίδι με τρισδιάστατα graphics και animation, άφθονα χρώματα και καλά controls, αλλά η BASIC τους έπεσε λίγη και οι C και ASSEMBLY δύσκολες, το 3D construction kit πιθανότατα είναι η καλύτερη λύση!

Η Incentive χαρακτήρισε το πακέτο 3D construction kit ως ένα σύστημα virtual reality, αλλά αν και ρεαλιστικότατο, το πρόγραμμα κατασκευάζει εικόνες για την οθόνη μόνο - δηλαδή ψευδοτρισδιάστατες. Ας παραβλέψουμε όμως αυτή τη "μικροαπάτη" της εταιρίας, η οποία εξάλλου αναγγέλλει μέσω του προγράμματος και την κυκλοφορία ενός ειδικού για virtual reality πακέτου, του freescape.

ΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ

Οι δυνατότητες που δίνει το πακέτο στο χρήστη είναι όλες οι απαραίτητες για την κατασκευή ενός καλού παιχνιδιού - και αν θέλετε να δείτε τις δυνατότητές του, μπορείτε, προτού καν μάθετε το χειρισμό του, να τρέξετε το demo παιχνίδι που βρίσκεται μέσα στη δισκέτα του προγράμματος, με το οποίο πιθανότατα θα ασχοληθείτε αρκετές ώρες.

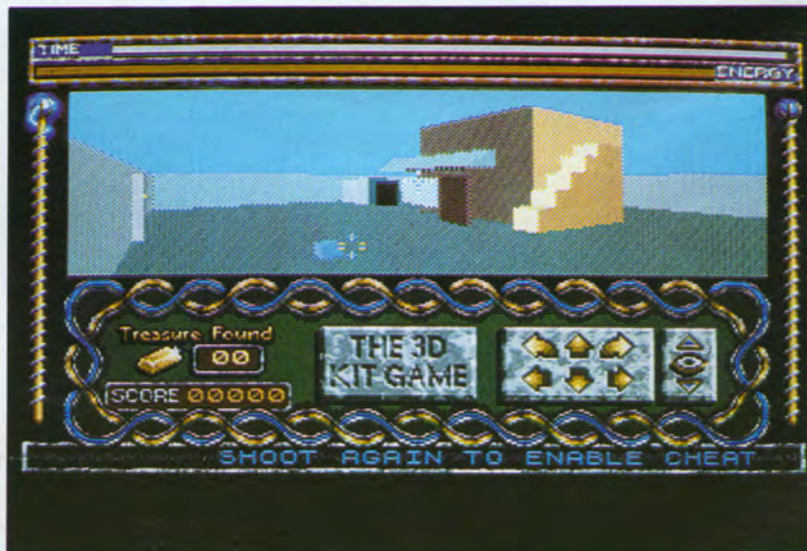
Επιχειρώντας να φτιάξετε τα πρώτα αντικείμε-
να, θα διαπιστώσετε ότι είναι φοβερά απλό να κα-
τασκευάσετε και να χρωματίσετε σχήματα σ-
τρεις διαστάσεις. Ομως, όταν επιχειρήσετε ν-
χαρίσετε κίνηση στα αντικείμενά σας, θα βρεθεί-
αντιμέτωποι με κάποια γλώσσα προγραμματισμο-
που θυμίζει, μεν, BASIC, αλλά πρέπει να ασχολη-
θείτε με αυτήν αρκετά, προτού καταφέρετε ν-
δείτε το πρώτο animation που θα έχει βγει από τ-
χέρια σας.

Ο πιο απλός τρόπος να φτιάξετε ένα σύνθετ-
"φόντο" για τις περιπέτειές σας είναι να χωρίσετ-
περιοχές. Για παράδειγμα, καθορίζετε μια περιο-
χή ως κύρια και σε κάποιο κτήριο βάζετε μια πόρ-
τα, την οποία και καθορίζετε ως είσοδο για μι-
άλλη περιοχή.

Ο καθορισμός των χρωμάτων γίνεται με πολ-
απλό τρόπο, διαλέγοντας κάποιο από τα 224 δια-
θέσιμα χρώματα της παλέτας (ψευδοχρώματα, κα-
τασκευασμένα από τα βασικά 15, με δυνατότητ-
επιλογής από τη "μεγάλη παλέτα"). Διαλέγετ-
χρώματα με το αριστερό κουμπί του mouse και τ-
τοποθετείτε με το δεξί εκεί όπου θέλετε.
Ιδιαίτερα ενδιαφέρον είναι το γεγονός ότι μπο-
ρείτε να έχετε διαφορετικές "παλέτες" για κάθ-
περιοχή.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ 3D KIT

Η Incentive διέθεσε στο 3D construction kit μ-
ειδικά κατασκευασμένη και δομημένη γλώσσ-
προγραμματισμού, ειδικά κατασκευασμένη γι' αυ-



Μια οθόνη από το παιχνίδι που συνοδεύει το 3D CONSTRUCTION KIT. Παρατηρούμε τις προοπτικές ικανότητες του πακέτου σε όλο τους το μεγαλείο.

Joystick
Χόμπυ

τό, την FCL (Freescape Control Language). Για όσους έχουν ήδη κάποια πείρα προγραμματισμού, θα χρειαστεί μόνο μια προσεκτική ανάγνωση του εγχειριδίου, και μετά τα "προχωρημένα" χαρακτηριστικά του προγράμματος θα παραδοθούν άνευ όρων. Μια ακόμη "γλώσσα" είναι η AOC που ελέγχει το animation, και είναι εξίσου εύχρηστη, αλλά και αρκετά πιο απλή από την FCL.

Κάτι που θα διαπιστώσετε πολύ σύντομα δουλεύοντας με το 3D kit είναι η μείωση της ταχύτητας του προγράμματος, όταν τα αντικείμενά σας γίνονται πολύπλοκα ή πάρα πολλά, έτσι ώστε να είναι ουσιαστικά αδύνατον να φτιάξετε πραγματικά καλά graphics, εφ' όσον η ταχύτητα θα πέφτει κάτω από το αποδεκτό. Παρ' όλ' αυτά, αν δεν έχετε την απαίτηση το παιχνίδι σας να έχει super graphics και μπορείτε να αρκεστείτε σε ένα arcade - adventure με τρισδιάστατα μεν, αλλά απλά γραφικά, θα μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι από τις δυνατότητές του.

ΚΑΛΑ ΤΑ GRAPHICS, ΜΕ ΤΟΝ ΗΧΟ ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ;

Εδώ είναι που θα τα χάσετε! Στη διάθεσή σας βρίσκονται επτά έτοιμα sampled εφέ, τα οποία, αν έχετε ένα sampler, μπορείτε να αντικαταστήσετε με δικά σας ή και να προσθέσετε απλά κάποια καινούρια, εφ' όσον υπάρχει χώρος για τριάντα δύο συνολικά ήχους!

Ενα άλλο πολύ καλό χαρακτηριστικό είναι ο έλεγχος του χαρακτήρα σας, ο οποίος γίνεται μέσω κάποιου control panel, το οποίο μπορείτε να σχεδιάσετε μέσω κάποιου προγράμματος ζωγραφικής ή και να διαλέξετε κάποιο από τα δύο που σας διαθέτει το πρόγραμμα. Για να καθορισθούν οι λειτουργίες του κάθε τμήματος του panel, αρκούν τρία κλικ του mouse! Ο έλεγχος κίνησης θυμίζει ιδιαίτερα Dungeon Master και, αν σας αρέσει αυτό, θα αισθανθείτε πολύ άνετα.

ΚΑΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

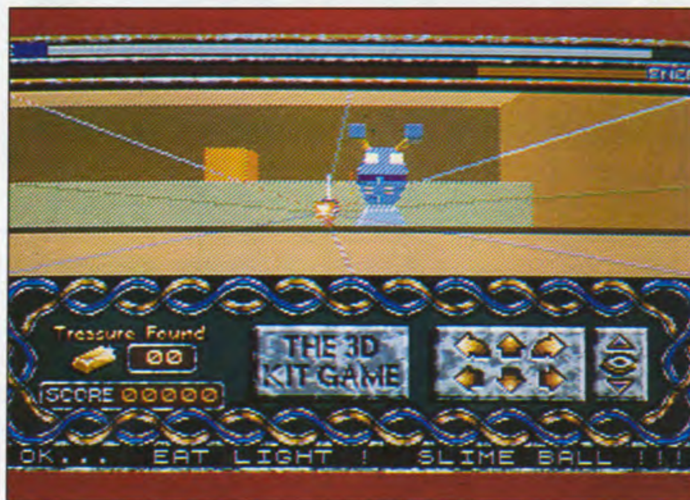
Η κατασκευή των αντικειμένων γίνεται με βάση απλά γεωμετρικά σχήματα, όπως κύβους, πυραμίδες, τετράγωνα, τρίγωνα, πεντάγωνα, εξάγωνα κ.ο.κ. Για να φτιάξετε λ.χ. ένα κυβικό δωμάτιο, φτιάχνετε ένα τετράγωνο και το αντιγράφετε τέσσερις φορές γύρω από το αρχικό. Αν μετά θέλετε να βάλετε και πόρτα, κατασκευάζετε τρία ορθογώνια - δυο για τις κολώνες και το τρίτο για στηθαίο. Τα κομμάτια αυτά θα έρθουν στο κατάλληλο μέγεθος, μέσω της λειτουργίας stretch, ενώ ένα ακόμα ορθογώνιο θα κάνει την πόρτα.

Στην επιλογή condition μπορείτε να γράψετε κάποια συνθήκη ανοίγματος της πόρτας και να καθορίσετε το σημείο μετά την πόρτα ως είσοδο σε κάποια περιοχή. Τη σύνθεση του δωματίου την περιορίζει μόνο η φαντασία σας (ίσως και η ταχύτητα του προγράμματος!) - μπορείτε να το "διακοσμήσετε" με κάθε είδους animated εξωγήινους και static αντικείμενα, ό,τι τραβάει η ψυχή σας γενικότερα.

Μέσα στα αντικείμενα που μπορεί να δημιουργήσει το 3D kit βρίσκεται και το icon του sensor. Οι sensors μπορούν να ανιχνεύσουν την κίνηση του παρατηρητή - ενεργοποιούνται όταν ο παίκτης πατήσει πάνω τους. Μπορούν κάλλιστα να χρησιμοποιηθούν για να φτιάξετε σκάλες, επειδή είναι αόρατοι και δεν γίνονται με κανένα τρόπο αντιληπτοί από τον παίκτη.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το 3D construction kit είναι ένα ολοκληρωμένο πακέτο κατασκευής τρισδιάστατων παιχνιδιών (και όχι μόνο).

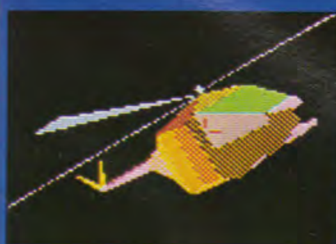


Ακόμα και στις arcade σκηνές, το 3D KIT τα καταφέρνει καλά.

Ενσωματώνει πολλά εξελιγμένα χαρακτηριστικά, όπως αυτά του ήχου και του control panel.

> *Οι κάτοχοι AMIGA, ATARI ST και έγχρωμου PC έχουν πια τη δυνατότητα να "χτίσουν" εύκολα τρισδιάστατες απεικονίσεις με το 3D CONSTRUCTION KIT.*

Η εμπορική του επιτυχία αποδεικνύει ότι είναι κατάλληλο για οποιονδήποτε, και λαμβάνοντας υπόψη τις δυνατότητες των ST και AMIGA, καθώς και την καταπληκτική έκδοση του 3D kit για τους PCs που εκμεταλλεύεται όποιες δυνατότητες έχει το μηχάνημα του κάθε χρήστη, περιμένουμε να δούμε καταπληκτικά πράγματα.



Το 3D CONSTRUCTION KIT δημιουργεί τρισδιάστατες απεικονίσεις με τη χρήση προοπτικής και όχι με φωτοσκιάσεις. - Γι αυτό και χρειάζεται μεγάλη προσοχή στην επιλογή των χρωματισμών, ώστε να μην δημιουργούνται παραπλανητικές εντυπώσεις σκίασης. Ο σωστός χαρακτηρισμός χρωμάτων είναι το καλύτερο μυστικό μιας καλής 3D παράστασης.



Και μια επίδειξη προοπτικής! Το πρόγραμμα τα καταφέρνει άριστα με το χειρισμό των τριών διαστάσεων.

ΕΥΘΥΜΟ ΓΡΑΦΗΜΑ

● *Γράφει ο Δ. ΓΑΖΗΛΑΣ*

Τρεις υπήρξαν οι πιο μεγάλες επιτυχίες στην ιστορία της λονδρέζικης Αστυνομίας: η πρώτη σημειώθηκε στις 15-8-1875, όταν έπιασε τον Τζακ τον Αντεροβγάλτη, η δεύτερη στις 14-2-1931, όταν έπιασε τον πρώτο αριθμό του λαχείου (τον οποίο όμως λίγες ώρες αργότερα άφησε ελεύθερο, επειδή δεν υπήρχαν στοιχεία εναντίον του) και η τρίτη – η σημαντικότερη – στις 31-5-1991 όταν, έπειτα από φοβερό ανθρωποκυνηγητό, συνέλαβε το Σουηδό hackera Yohan Hellinic Katagogis – που μάλλον πρέπει να είναι ελληνικής καταγωγής, αν κρίνουμε από το όνομά του (Yohan) – το μεγαλύτερο απατεώνα στο χώρο της Πληροφορικής!!

Ο παλιάνθρωπος αυτός, παρά τη νεαρή του ηλικία (δεν είχε συμπληρώσει ακόμα τα τρία του χρόνια), χρησιμοποιώντας ένα μπουγέλο ασβέστη και μία ταβανόβουρτσα, έβαφε άσπρους παλιούς Amstrad 6128, τους οποίους στη συνέχεια πλάσαρε στην αγορά ως AMIGA 500, σε καταπληκτικά χαμηλές τιμές και οι users τσιμπούσαν σαν κορόιδα. Ευτυχώς, η επικίνδυνη κομπίνα του αποκαλύφθηκε όταν, στις 5-12-1990, στο ΒΑ' Αστυνομικό Τμήμα του Λονδίνου ένας απρόσεκτος αστυφύλακας, παίζοντας στην AMIGA του Τμήματος, για εκπαιδευτικούς λόγους, το POLICE QUEST II, έχυσε ένα φλιτζάνι καφέ πάνω στο μηχάνημα. Αμέσως, μπροστά στα μάτια όλων, το μηχάνημα άρχισε να ξεβάφει και σε λίγα δευτερόλεπτα η κάτασπρη AMIGA τους είχε γίνει κατάμαυρος 6128. Καταλαβαίνοντας ότι είχαν πιαστεί κούκοι από έναν τρίχρονο, αστυφύλακες και Διοικητής συμφώνησαν να αποσιωπήσουν το γεγονός και να μην δώσουν συνέχεια. Η συνέχεια όμως δόθηκε την επόμενη ημέρα, όταν ένα δεύτερο φλιτζάνι καφέ έπεσε, πάλι από απροσεξία, πάνω στο πληκτρολόγιο του 6128 (πρώην AMIGA 500), ο οποίος άρχισε κι αυτός να ξαβάφει. Σε λίγο εμφανίστηκε μπροστά τους ένας ταλαιπωρημένος Spectrum plus II, μούσκεμα στην καφεΐνη κι έτοιμος να κρυολογήσει. Το τρίτο φλιτζάνι χυμένου καφέ αποκάλυψε ότι το computer τους ήταν στην πραγματικότητα βαμμένος Spectrum 48K, το τέταρτο φλιτζάνι ότι ήταν βαμμένη αριθμομηχανή CASIO με χαρτοταινία, το πέμπτο ότι ήταν βαμμένο calculator τσέπης, και χρειάστηκε να χυθούν 87 ακόμα φλιτζάνια καφέ, για να αποκαλυφθεί τελικά ότι το ακριβοπληρωμένο τους computer δεν ήταν παρά ένα καλομπογιατισμένο ακορντεόν, που ο Hellinic Katagogis είχε βουτήξει από ένα ζητιάνο στις όχθες του Τάμεση και στη συνέχεια – αφού το χρωμάτισε – το είχε πουλήσει στο ΒΑ' Αστυνομικό Τμήμα ως AMIGA σε τιμή ευκαιρίας.

Αγανακτισμένοι οι Αγγλοι αστυνομικοί, ορκίστηκαν να πιάσουν πάση θυσία τον Hellinic Katagogis, με αποτέλεσμα τις επόμενες μέρες να γίνουν χιλιάδες μπλόκα, έφοδοι και έλεγχοι από πάνοπλους αστυφύλακες σε νηπιαγωγεία, παιδικούς σταθμούς, καροτσάκια και άλλα ύποπτα μέρη όπου συχνάζουν μωρά, ενέργειες που γρήγορα οδήγησαν στη σύλληψη του τρίχρονου απατεώνα, ο οποίος κρυβόταν στην κούνια του. Οταν μάλιστα άκουσε τις φωνές των ανδρών της αντιτρομοκρατικής ομάδας S.A.S που είχαν περικυκλώσει το σπίτι του, καταλαβαίνοντας ότι δεν υπήρχε ελπίδα να γλιτώσει και τρέμοντας την τιμωρία που τον περίμενε (όχι τόσο τη φυλακή, όσο το ξύλο που θα του 'ριχνε ο ζητιάνος από τον οποίο είχε βουτήξει το ακορντεόν), προσπάθησε να αυτοκτονήσει. Ομως, αντί για πιστόλι, άρπαξε το light-gun της SEGA του, το 'φερε στον κρόταφό του και αυτοπυροβολήθηκε. Επειδή όμως πέτυχε το στόχο, το μηχάνημα του έδωσε bonus μία (1) ζωή. Βλέποντας ότι δεν είχε πετύχει το σκοπό του πυροβόλησε ξανά, οπότε πετυχαίνοντας και πάλι το στόχο κέρδισε δεύτερη ζωή. Κι έτσι πυροβολώντας συνέχεια με το light-gun, αντί να πεθάνει, έγινε εφτάψυχος.

ΠΑΛΙΑΤΖΙΔΙΚΟ "Η ΝΕΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ"

Η δίκη του, που έγινε τρεις μήνες αργότερα, προκάλεσε παγκόσμιο ενδιαφέρον, όμως παρά τις μεγάλες διαδηλώσεις συμπαράστασης των hackers και το νεαρόν της ηλικίας του, ο δικαστής δεν λυπήθηκε τον τρίχρονο απατεώνα (είχε πουλήσει και σ' εκείνον μπογιατισμένη AMIGA) και τον καταδίκασε στην τρομερή ποινή της κινεζικής κρεμάλας (δηλαδή να παίζει το γνωστό παιχνίδι "κρεμάλα", αλλά με κινέζικες λέξεις, οπότε, άντε να βρει άκρη, έχοντας να διαλέξει ανάμεσα σε 12.500 ψηφία, όσα δηλαδή και τα γράμματα του κινέζικου αλφαβήτου και μάλιστα χωρίς να σκαμπάζει λέξη από κινέζικα). Πάντως, παρά το φοβερό βασανιστήριο (οι τελευταίες πληροφορίες αναφέρουν ότι ο Yohan Hellinic, αν και έχουν περάσει 25 χρόνια από την καταδίκη του, ακόμα δεν έχει βρει ούτε μία λέξη), ο μικρός Σουηδός κατάφερε με την απάτη του να κερδίσει πολλά χρήματα, τόσο από τις πωλήσεις των βαμμένων 6128 σε αφελείς και ανενημέρωτους users, όσο και από την πώληση της ίδιας της ιδέας του σε γνωστή Κομπιουτεροβιομηχανία.

Η περίπτωση του μικρού συμπατριώτη μας και μεγάλου απατεώνα αποδεικνύει πόσο βαθιά έχει εισχωρήσει το οργανωμένο έγκλημα στην Πληροφορική. Δυστυχώς μάλιστα το φαινόμενο αυτό παρατηρείται και στην Ελλάδα. Δεν έχουν περάσει παρά μόνο λίγοι μήνες από τη σύλληψη τριμελούς σπείρας που, χρησιμοποιώντας όλα τα επιτεύγματα της νέας τεχνολογίας, τύπωνε πλαστά πεντοχίλιαρα, τα οποία στη συνέχεια έριχνε στην αγορά, προκαλώντας αναστάτωση στις συναλλαγές. Οπως διαπιστώθηκε, έχοντας στη διάθεσή τους έναν έγχρωμο laser-printer, ένα πρόγραμμα ζωγραφικής κι ένα GameBoy, οι παραχαράκτες κατόρθωσαν να παράγουν μεγάλες ποσότητες πλαστών πεντοχίλιαρων, που ήταν ολόιδια με τ' αληθινά, με μόνη διαφορά ότι αντί για τη φωτογραφία του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη είχαν τη φωτογραφία του Mario, του οικοδόμου στο Donkey Kong.

Αν και πολύς κόσμος την πάτησε, μπερδεύοντας τα μουστάκια του ήρωα της Επανάστασης με τα μουστάκια του ήρωα της Nintendo, εντούτοις η κομπίνα δεν άργησε να αποκαλυφθεί, αφού τα πλαστά χαρτονομίσματα στην πίσω όψη δεν έγραφαν "ΔΡΑΧΜΕΣ 5.000" αλλά "HIGH SCORE 5.000".

Παρά όμως τις προσπάθειες των κάθε είδους μαφιόζων, μεγάλοι κλάδοι της Πληροφορικής παραμένουν – ευτυχώς – ανεπηρέαστοι από την εγκληματικότητα κι ανάμεσά τους ο πιο δυναμικός στο χώρο της νέας τεχνολογίας, τα παλιατζίδικα! Πραγματικά, μετά την εξαφάνιση της πειρατείας προγραμμάτων (τόσο άγριο ήταν το κυνηγητό της από τις εταιρίες SOFTWARE, που έμπλεκες όχι μόνο αν πουλούσες ή αγόραζες πειρατικά προγράμματα, αλλά κι αν έπαιζες παιχνίδια με πειρατές, με αποτέλεσμα χιλιάδες ανυποψίαστοι users να βρεθούν στις φυλακές του ΣΙΓΚ-ΣΙΓΚ, επειδή έπαιζαν το MONKEY ISLAND, κι αν δεν ήταν το PIXEL να δημοσιεύσει το χάρτη του GREAT ESCAPE, θα βρισκόντουσαν ακόμα εκεί), ο πλέον κερδοφόρος κλάδος στο computing είναι το εμπόριο μεταχειρισμένων υπολογιστών. Και αυτό είναι φυσικό, αφού σήμερα ένας καλός 16μπιτος υπολογιστής στοιχίζει πάνω από 80.000 δραχμές, κι αν περιμένεις να τον αγοράσεις με τα δεκάρικα ή τα εικοσάρικα που βάζεις κάθε μέρα στον κουμπαρά σου, θα τον αποκτήσεις κάπως αργά, γύρω στο 2.057 μ.Χ., χώρια που ο κουμπαράς για να χωρέσει τόσα κέρματα θα πρέπει να είναι μεγάλος σαν κολυμπήθρα. Ενώ, αν καταφύγεις στους παλιατζήδες, και εσύ κερδίζεις και αυτοί. Αυτοί γιατί εμπορεύονται computers που έχουν αγοράσει σε πολύ χαμηλές τιμές, π.χ. για AMIGA 500 σου δίνουν πενήντα χιλιάρικα, για ATARI 520 σαράντα χιλιάρικα, για Amstrad σαράντα χιλιάρικα, για SPECTRUM 48K σαράντα πεντοχίλιαρα (όχι από τα αληθινά, αλλά από κείνα που 'χουν πάνω τη φωτογραφία του Mario) κ.λπ. Αλλά κι εσύ κερδίζεις, αφού μπορεί να αποκτήσεις το computer που ονειρεύεσαι, λίγο ταλαιπωρημένο βέβαια, αλλά με εξαιρετικούς όρους πληρωμής (πρέπει να ξέρετε ότι όταν διαβάζεις στις αγγελίες κάποιου παλιατζίδικου νέας τεχνολογίας ότι π.χ. Πωλείται COMMODORE με δόσεις: 6x12.000, δεν σημαίνει 6 δόσεις των 12.000 δραχμών, αλλά 12.000 δόσεις των 6 δραχμών).

Με τέτοιους όρους πληρωμής πώς να μην τρέχουν όλοι οι users να αγοράσουν μεταχειρισμένο computer; Βέβαια το παλιό πράμα όλο και κάποια προβλήματα θα σου παρουσιάσει. Το ίδιο συμβαίνει και στους κομπιούτερς. Αν για παράδειγμα αγοράσεις AMIGA από παλιατζίδικο και τρέξεις το OUT-RUN, η Φερράρι θα χάνει λάδια, θα θέλει αλλαγή ελαστικών, θα χρειάζεται service κ.λπ. ενώ, αν τρέξεις την ίδια δισκέτα σε καινούριο μηχάνημα, η Φερράρι θα πετάει. Πάντως, τα μεγάλα κέρδη οι έμποροι παλιών computers τα αποκομίζουν όχι τόσο από τις πωλήσεις των μηχανημάτων, όσο από τις πωλήσεις των διαφόρων εξαρτημάτων. Τα μεταχειρισμένα ποντίκια της AMIGA και του ATARI, για παράδειγμα, είναι περιζήτητα και ακριβοπληρώνονται από τις μεγάλες βιομηχανίες της Silicon Valley, οι οποίες τα χρησιμοποιούν για πειραματόζωα στα ηλεκτρονικά εργαστήριά τους. Αλλά και παλιότερα μηχανήματα, εξαρτήματα, επεξεργαστές, τσιπάκια δεν πάνε χαμένα. Πρόσφατα, ο Sir Clive-Sinclair κέρδισε τεράστια ποσά πουλώντας όσους SPECTRUM 48K του είχαν περισσέψει και τους έκρυβε στο πατάρι του σπιτιού του. Αγοραστής η γνωστή βιομηχανία ψαρικών RIO MARE, που σκοπεύει να χρησιμοποιήσει τους θρυλικούς σαρανταοκτάρηδες για σαρδελοκούτια πολυτελείας στις γιορτινές συσκευασίες σαρδέλας που θα κυκλοφορήσουν τα Χριστούγεννα. Όμως, πέρα από το οικονομικό ενδιαφέρον, το εμπόριο των παλιών κομπιούτερς και των οργάνων τους μπορεί να έχει και τεράστια ανθρωπιστική και κοινωνική προσφορά: πριν από λίγες μέρες ο 68000 μιας AMIGA 2000, τρέχοντας το DATA-BASE III σκόνταψε στο καλώδιο του τροφοδοτικού, με αποτέλεσμα να κτυπήσει άσχημα. Οι γιατροί δεν μπορούσαν να κάνουν τίποτα. Η AMIGA ήταν καταδικασμένη. Κι όμως σώθηκε όταν ένας ετοιμοθάνατος SPECTRUM – Δωρητής Σώματος – της έδωσε το δικό του επεξεργαστή. (Βέβαια, όταν συνήλθε η AMIGA από την εγχείριση και έμαθε ότι, αντί για τον 68000, της είχαν βάλει ένα Z80, ξέσπασε σε κλάματα και κλείστηκε στο δωμάτιό της. Τρεις μέρες αργότερα, όλες οι εφημερίδες του κόσμου έγραφαν για την πρώτη αυτοκτονία computer στην ιστορία.)

PIXEL Software Boutique

GAMES

• Τώρα μπορείτε κι εσείς ν' αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.

• Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε

• Πώς;

Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SCFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΤΩΡΑ

ΚΑΙ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 9217428, εσωτ. 242

ΚΑΙ Η ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ !!!

ΚΑΙ ΤΩΡΑ

5 ΤΥΧΕΡΟΙ

ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΟΥΝ GAME SOFTWARE ΤΗΣ ΑΡΕΣΚΕΙΑΣ ΤΟΥΣ ΑΞΙΑΣ

10.000 ΔΡΧ.

ΣΤΗΝ ΚΛΗΡΩΣΗ ΠΑΙΡΝΟΥΝ ΜΕΡΟΣ ΟΣΟΙ ΕΧΟΥΝ ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕΙ ΕΣΤΩ ΚΑΙ ΕΝΑ ΜΟΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι πέντε τυχεροί που κερδίζουν από μία Pixelοφόρμα είναι:
ΟΙΚΟΝΟΜΟΠΟΥΛΟΣ Παναγιώτης, Αγ. Γεωργίου 5, **ΧΑΤΖΟΠΟΥΛΟΣ Νίκος**, Κανάρη 12, **ΡΕΜΟΥΝΔΟΣ Χρήστος**, Βαλαωρίτου 4, **ΓΕΜΕΛΟΣ Δημοσθένης**, Γ. Κουρτέση 6, **ΠΑΞΙΜΑΔΗΣ Νίκος**, Φιλολάου 2
Παρακαλούνται να επικοινωνήσουν με το τηλέφωνο της Pixel Boutique

ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΩ ΠΑΡΤΕ ΔΩΡΟ ΤΟ **SUPER JOYSTICK** ΤΟΥ **PIXEL**, ΑΞΙΑΣ **2.500** ΔΡΧ.

Arcade I

Μια συλλογή που θα σας καθηλώσει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PCP	C301	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC504	5000	4500

Arcade II

Αν το arcade I σας άρεσε το arcade II θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC302	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC505	5000	4500

Enlightenment DZUIO II

Προσοχή!! θ' αντιμετωπίσετε κάτι παραπάνω από το πραγματικό

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD027	2800	2550

Gold of Realm

Ενα παιχνίδι που σας μεταφέρει στην εποχή των ιπποτών.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD512	3150	2850

Final whistle

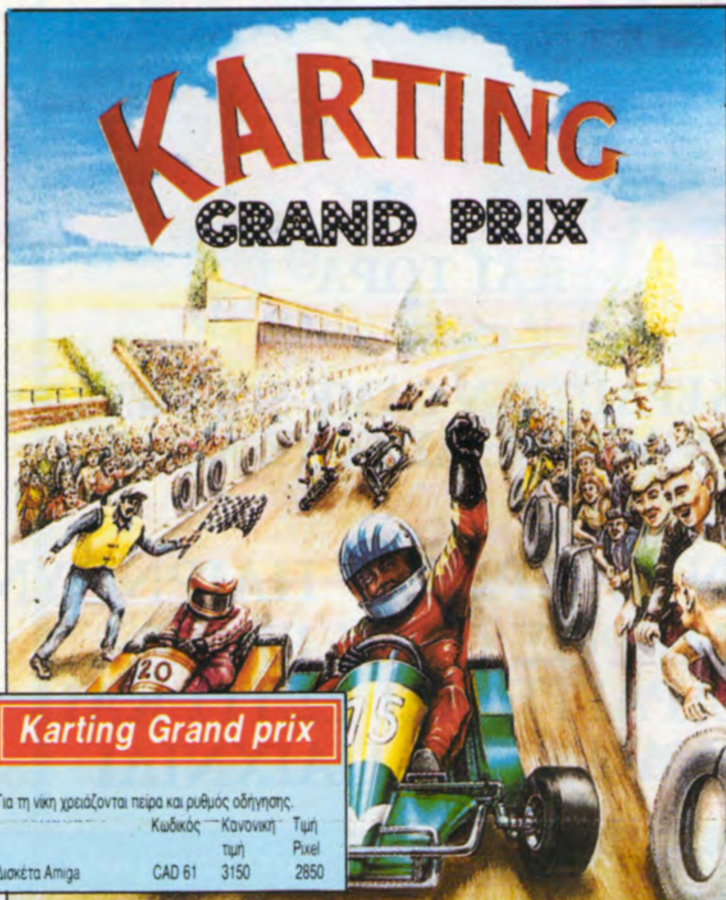
Ο τελικός τώρα αρχίζει...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD11	5850	5250

Legend of Faerghail

Ενα φοβερό παιχνίδι με παραμυθένια εξέλιξη.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD011	9100	8200
Δισκέτα Atari ST	ST11	9100	8200



Karting Grand prix

Για τη νίκη χρειάζονται πείρα και ρυθμός οδήγησης.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD 61	3150	2850

SECONDS OUT



Seconds out

Το box δεν ήταν ποτέ εύκολο άθλημα πόσο περισσότερο όταν έχεις ν' αντιμετωπίσεις 5 πρωταθλητές.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD82	3150	2850

Maze adventures

4 παιχνίδια το ένα πιο καλό από το άλλο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC312	5000	4500

Strategy games

5 παιχνίδια στρατηγικής που θα σας συναρπάσουν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC531	5000	4500
Δισκέτα 3,5 PC	PC331	5000	4500

Sinbad

Μια αναζήτηση στην Περσία της εποχής των Χαλίφιδων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC515	4500	4050

Backgammon

Και τώρα ώρα για τάβλι!!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC341	3900	3500

Movie

Μη χάσετε την τρισδιάστατη αυτή ταινία. Μιλάει μόνη της.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD025	2800	2550

Eye of horus

Μέσα στους ατέλειωτους λαβύρινθους των πυραμίδων τα πάντα μπορούν να συμβούν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD024	3550	3200

Junior Pac-Man

Αν το Pac-Man σας άρεσε, το Junior Pac-Man θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	P525	4500	4050

Space ace

Μια φοβερή διαστημική συλλογή από 7 παιχνίδια.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC1	2500	2250

Jungle hunt

Ενα παιχνίδι από τους δημιουργούς του Pac-Man.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500

Toobin

Ενα coin-op hit που θα σας αφήσει άφωνους.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα spectrum	SC72	1850	1650

Coinop hits

Μια συλλογή που δεν πρέπει να λείπει από τη δικιά σας συλλογή!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC3	2950	2650
Κασέτα Spectrum	SC1	2950	2650

Captain America

Ο Super ήρωας σε φοβερές περιπέτειες. Αρπάξτε το joystick και βοηθήστε τον!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC2	1800	1600

Spherical

Μαγεία και λογική; Το παιχνίδι των αντιθέσεων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD4	3000	2700
Κασέτα Commodore	CC1	1850	1650

Prospector

Ενα παιχνίδι που χρειάζεται επιδεξιότητα και σκέψη

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD 42	3550	3200

Club casino

Προσοχή, τα χρήματα στο casino τελειώνουν εύκολα!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500
Δισκέτα 3,5	PC391	3900	3500

Espionace

Θα μπορέσετε να οδηγήσετε τους 12 πράκτορές σας στον τελικό τους στόχο;

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC4	1800	1600

Challenge of Gobot

Πρέπει να εμποδίζετε το πνεύμα του κακού να καταστρέψει τους φίλους σας στον πλανήτη MOBEIUS, αν όχι...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD01	3000	2700

Fernandez must die

Ο τίτλος λέει πολλά, αλλά μέσα στις ζούγκλες της κεντρικής Αμερικής αυτό δεν είναι καθόλου εύκολο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Spectrum	SC002	1850	1650

Evening star

Στις 8/9/1962 το evening star αποσύρθηκε, ήταν το πιο δυνατό τρένο της εποχής του, η επιστροφή του θα είναι φοβερή...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC07	1800	1600

E-motion

Ενα παιχνίδι στρατηγικής εξυπνάδας και γρήγορων αντανακλαστικών.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασετα commodore	CC41	2200	1950

PROHIBITION

5¼"
IBM PC.
AMSTRAD &
COMPATIBLES

Prohibition

ικάγο 1931 Ο Al Capone και η Μαφία, εσείς και η δικαιοσύνη, ένα shoot 'em up που δεν πρέπει να χάσετε.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
ισκέτα 5 1/4 PC	PC524	3900	3500



Mystery of the mummy

Ενα adventure που για να λύσετε πρέπει να ψάξετε σε 186 διαφορετικά μέρη!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC501	4500	4050

JOYSTICK PIXEL



Και τώρα παραγγείλετε το φοβερό **Joystick** της **Pixel Software Boutique** κατάλληλο για όλα τα home computers.

Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
joystick JT1	2.500	2.200

ΚΑΙ PIXELO ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ

AMSTRAD ΔΙΣΚΕΤΑ

Hard drivin
Licence to kill
Gemini wing
Tiger road
Robocop
After burner

ΤΙΜΗ 2.100 δρχ. το ένα

ATARI ST

Ivanhoe
Rainbow islands
Purple saturn day
Fallen angel
Defenders of the earth
Obliterator
Menace
Captain Fizz

ΤΙΜΗ 2.100 δρχ. το ένα

SPECTRUM ΚΑΣΕΤΑ

New Zealand story
Chase H.Q.
A.P.B.
High steel
Hot rod

ΤΙΜΗ 1.400 δρχ. το ένα

AMSTRAD ΚΑΣΕΤΑ

Kick off
Double dragon
Celica
Gemini wings
Led storm

ΤΙΜΗ 1.400 δρχ. το ένα

AMIGA

Pang
Anarchy
Blue Angel
Captain Fizz
Joe Blade
Puzznic
Ranx
Celica

ΤΙΜΗ 2.100 δρχ. το ένα

COMMODORE ΚΑΣΕΤΑ

Adidas
Menace
Baal
Better dead
War Machine

ΤΙΜΗ 1.400 δρχ. το ένα

PIXEL Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες			ΣΥΝΟΛΟ	———— ΔΡΧ.

PIXEL 80

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
Τ Κ ....
ΠΟΛΗ ....
ΤΗΛ ....

Είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........................ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ..............
Δεν είμαι άνω των 18 ετών.
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ..........................ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ..............

** Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%*

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του PIXEL.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

**** Δεν στέλνω χρήματα ,αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.***
**** Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.***

PIXELWARE



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΤΑ ΜΙΚΡΟΒΙΑ ΑΓΑΠΟΥΝ ΤΟΥΣ ΣΚΛΗΡΟΥΣ

? Αγαπητό Pixel, είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και τον τελευταίο καιρό σκέφτομαι να την εξοπλίσω με ένα σκληρό δίσκο. Εχω όμως ακούσει ότι ο σκληρός δίσκος κινδυνεύει από ιούς, οι οποίοι είναι πολύ πιο επικίνδυνοι από τους συνηθισμένους των floppy disks. Θα ήθελα να με διαφωτίσεις επάνω στο θέμα. Είναι αλήθεια ότι υπάρχουν ιοί για hard disks και πώς μπορώ να τους αντιμετωπίσω;

Κ. Δασκαλόπουλος

! *Πράγματι, οι ιοί που είναι γραμμένοι για να προσβάλλουν το σκληρό δίσκο είναι σίγουρα πολύ πιο επικίνδυνοι. Βλέπεις, εδώ έχουμε να κάνουμε με τεράστιες ποσότητες δεδομένων, οι οποίες μπορούν να χαθούν μέσα σε λίγες στιγμές. Σίγουρα, μια δισκέτα γεμάτη με δεδομένα είναι μια ενοχλητική απώλεια, αν προσβληθεί και καταστραφεί, αλλά φαντάσου την έκφραση του προσώπου σου, αν ανακαλύψεις ότι 20 ολόκληρα MBytes έκαναν φτερά και πέταξαν... Για να αντιμετωπίσεις το πρόβλημα, σου συνιστώ να προμηθευτείς τα καλύτερα προγράμματα ελέγχου και προστασίας (virus killers) που κυκλοφορούν με επιλογή ΚΑΙ για σκληρό δίσκο. Τέτοιο είναι, για παράδειγμα, το Zero Virus III, το οποίο ελέγχει ένα ένα τα drives και τα directories. Ιδιαίτερα θα πρέπει να προσέχεις το drawer C:. Φυσικά, υπάρχει και η "καταστροφική" αλλά αποτελεσματική μέθοδος της διαγραφής των δεδομένων μέσω των εντολών "Initialize" του Workbench και της εντολής Install του CLI, η οποία ωστόσο δεν μπορεί να κάνει τίποτε ενάντια στα file viruses, τα οποία δεν πειράζουν το boot sector αλλά "ακολουθούν" συγκεκριμένα αρχεία.*

ΤΟ ΧΟΝΤΡΟ Ή ΤΟ ΛΙΓΝΟ;

? Αγαπητό Pixel, είμαι ένας Amiga user και θα ήθελα να σε ρωτήσω σχετικά με το Agnus chip. Εχω αγοράσει την Amiga μου πριν από τέσσερις μήνες και θα ήθελα να μάθω αν περιέχει το νέο Fatter Agnus chip, που διαχειρίζεται 1 MB Chip RAM. Επειδή όμως δεν ξέρω πώς να το αναγνωρίσω, θα ήθελα να με βοηθήσεις και να μου πεις κάποιο χαρακτηριστικό για να μάθω αν το τσιπ είναι το παλιό Agnus ή το νέο στη motherboard μου.

Επίσης, αν δεν είναι, μπορώ να το αντικαταστήσω με το νέο; Τα νέα τσιπ έχουν και 1 MB chip RAM στη motherboard; Πόσες εκδόσεις του Agnus υπάρχουν; Θα ήθελα να με κατατοπίσεις σχετικά.

Ν. Παυλάκης

! *Υπάρχουν μέχρι σήμερα τρεις εκδόσεις του περίφημου τσιπ, καθένα με το δικό του "παρατσούκλι". Το κλασικό μέχρι τώρα τσιπ είναι το Fat Agnus, το οποίο χρησιμοποιεί μέχρι 0,5 MB μνήμης chip RAM. Δεύτερο έρχεται το Fatter Agnus (1MB) και τελευταίο το Super Agnus, το οποίο διαχειρίζεται 2MB.*

Πώς θα τα αναγνωρίσεις τώρα: Υπάρχουν δυο τρόποι. Ο πρώτος είναι να ανοίξεις τον υπολογιστή σου και να διαβάσεις τον κωδικό αριθμό που βρίσκεται στο μαύρο περίβλημα του τσιπ. Το Fat Agnus αναγνωρίζεται από τους αριθμούς 8370 και 8371, το Fatter Agnus από τον 8372A και το Super Agnus από το 8372B. Ωστόσο, κάτι τέτοιο θα βλάψει την εγγύηση του μηχανήματός σου και γι' αυτόν το λόγο δεν τον συστήνουμε, πολύ περισσότερο αν δεν έχεις σχετική πείρα. Μπορείς όμως να βρεις κάποιο public domain πρόγραμμα (υπάρχουν αρκετά), το οποίο θα σε πληροφορήσει για το τσιπάκι που διαθέτει ο υπολογιστής σου.

Ειδικά στην περίπτωσή σου πάντως, το πιο πιθανό είναι να έχεις το Fatter Agnus, μια και τα μηχανήματα που κατασκευάστηκαν τους τελευταίους 12 μήνες έχουν σχεδόν όλα τα νέο τσιπ. Μπορείς ακόμη να προμηθευτείς το νέο τσιπ, αν έχεις το παλιό, και μαζί να προσθέσεις τη μνήμη με μια απλή διαδικασία. Ειδικά οι χρήστες της A2000 μπορούν να ψάξουν για την κάρτα MegaChip 2000, η οποία δίνει τη δυνατότητα προσθήκης του Super Agnus και των 2 MBytes.

ΕΝΑ ΓΙΑΤΙ, ΓΙΑ ΕΝΑ STE

? Είμαι από τους πρώτους users που αγόρασαν τους νέους Atari 1040 STE, την ίδια εποχή που έκανες εσύ το τεστ. Δυστυχώς, αντιμετωπίζω προβλήματα όταν πάω να κάνω boot στη μεσαία ανάλυση. Θα μπορούσες να με βοηθήσεις με κάποιον τρόπο να αντιμετωπίσω την κατάσταση; Μπορεί να με βοηθήσει η αντιπροσωπία της Atari στην Αθήνα;

Γ. Κολωνός

! *Ο υπολογιστής σου, όσο κι αν σου φαίνεται περίεργο, λειτουργεί κανονικά. Το πρόβλημα είναι στην πραγματικότητα το γνωστό εκείνο bug που έκανε "διάσημη" τη νέα έκδοση του λειτουργικού συστήματος, του TOS 1.6. Το πρόβλημα λύθηκε εν μέρει από την Atari, η οποία κυκλοφόρησε ένα προγραμματάκι (patch) στις διεθνείς βιβλιοθήκες public domain, το οποίο διορθώνει το λάθος. Ωστόσο, θα πρέπει να πούμε ότι έχει ήδη κυκλοφορήσει μια ακόμη πιο νέα έκδοση του TOS 1.6, με κωδικό 1.62, και η οποία έχει διορθωμένα αρκετά bugs. Δεν έχεις παρά να επικοινωνήσεις με την αντιπροσωπία της Atari, για να συνεννοηθείς αν γίνεται να αντικαταστήσεις τις παλιές ROMs με τις νέες.*

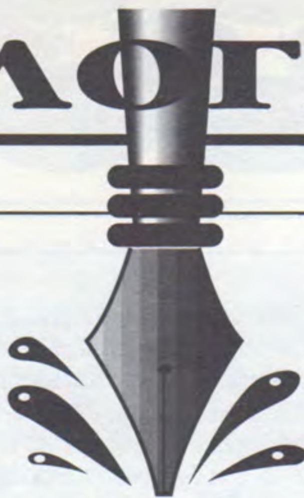
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΠΟ ΑΠΟΣΤΑΣΗ

? Αγαπητό Pixel, θα ήθελα να σε ρωτήσω κάτι, το οποίο ίσως φανεί παράλογο, αλλά ίσως μπορεί να γίνει. Εχω ένα Spectrum +2. Ας πούμε ότι δίνω μια κασέτα με κάποιο πρόγραμμα σε ένα ραδιοφωνικό σταθμό. Αν αυτός ο φίλος μου βάλει την κασέτα να τρέξει μέσω του σταθμού του και εγώ έχω συνδέσει ένα εξωτερικό ραδιόφωνο στον υπολογιστή μου και λαμβάνω άογα το σήμα του σταθμού του, καθώς η κασέτα με το πρόγραμμα τρέχει, ο υπολογιστής μου θα μπορέσει να διαβάσει αυτό το πρόγραμμα και να το φορτώσει; Αν όχι, τότε μπορώ να γράψω μια κασέτα από το ραδιόφωνο και κατόπιν να τη βάλω στον υπολογιστή μου να την τρέξει; Περιμένω, αν γίνεται, κάποια απάντηση.

Ν. Κόντογλου, Χανιά

! *Πολύ πρωτότυπη ιδέα, ομολογουμένως. Δυστυχώς, κανένας συντάκτης του Pixel δεν έχει δοκιμάσει μέχρι τώρα κάτι τέτοιο, αγαπητέ φίλε. Θεωρητικά μιλώντας ίσως θα μπορούσε να γίνει. Πρακτικά όμως βλέπω πολλές και σημαντικές δυσκολίες. Κατ' αρχήν είναι πολύ αμφίβολο αν το σήμα του σταθμού θα είναι τόσο καθαρό, όσο χρειάζεται για να το "καταλάβει" ο υπολογιστής. Ενας ξαφνικός θόρυβος να δημιουργηθεί, ένα παράσιτο ή στιγμιαία απώλεια σήματος (πολύ εύκολο να γίνει) και ο υπολογιστής θα βγάλει read error. Ετσι, πολύ λίγοι ακροατές-χρήστες θα μπορούν να δεχθούν με επιτυχία το σήμα (όσοι βρίσκονται πολύ κοντά), ε-*

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



κτός κι αν ο σταθμός είναι πολύ ισχυρός, πράγμα που από τα λεγόμενά σου μάλλον δεν ισχύει για την περίπτωση του ερασιτεχνικού σταθμού που αναφέρεις. Συγχρόνως, θα πρέπει να ξέρεις ότι το σήμα FM έρχεται "κωδικοποιημένο", μεταφέροντας ένα ειδικό σήμα σε ορισμένη συχνότητα, η οποία, αν και δεν γίνεται αντιληπτή από τον ακροατή, μπορεί να γίνει από τον υπολογιστή, εμποδίζοντας το φόρτωμα. Το σήμα αυτό μπορεί να εξαλειφθεί μέσω των ειδικών Multiplex filters (MPX), αλλά και πάλι δεν είναι σίγουρο ότι το σήμα δεν θα επηρεαστεί. Ετσι, το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να πειραματιστείς, έχοντας βέβαια πάντα υπ' όψιν σου ότι οποιαδήποτε αναπαραγωγή πρωτότυπου προγράμματος θεωρείται παράνομη και διώκεται!

ΘΕΛΩ ΚΙ ΕΓΩ TIPS!

? Αγαπητό Pixel, είμαι φανατικός αναγνώστης σου και με ενδιαφέρει πολύ η στήλη των Hints 'n' Tips. Ομως, δεν μπορώ να καταλάβω πώς μπορώ να τυπώνω τις λέξεις και τους αριθμούς που γράφεις στη στήλη και δίνουν άπειρες ζωές. Πότε θα τα πληκτρολογήσω, στην αρχή του παιχνιδιού ή μετά; Πώς γίνεται, ενώ παίζω, να εμφανιστεί ο cursor; Μπορείς να μου πεις πώς μπορώ και εγώ να βρω μερικές τέτοιες λέξεις για να κάνω τα δικά μου tips;

Λ. Αναγνωστάκης

! *Τα περισσότερα από αυτά τα τυπώνεις, ενώ βρίσκεσαι στον πίνακα των high scores. Αντί να τυπώσεις τη λέξη που θέλεις, δίνεις τη λέξη-tip και ανάλογα παίρνεις το bonus που προβλέπεται. Αλλες πάλι λέξεις τις τυπώνεις χωρίς να βλέπεις και χωρίς να χρειάζεται να εμφανιστεί κανένας cursor, πατώντας απλά pause την ώρα που παίζεις. Θα πρέπει να ξέρεις ότι οι λέξεις αυτές μπαίνουν επίτηδες από τους προγραμματιστές, συνήθως όταν διορθώνουν το παιχνίδι, λίγο πριν κυκλοφορήσει. Οι λέξεις (ή καλύτερα τα tips, μια και μπορεί να μην είναι μόνο λέξεις αλλά αριθμοί ή άλλοι χαρακτήρες) αυτές ανακαλύπτονται είτε τυχαία (τις περισσότερες φορές) είτε γίνονται γνωστές από τους ίδιους τους προγραμματιστές. Εσύ το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να ακολουθείς πιστά τις οδηγίες που συνήθως συνοδεύουν κάθε τέτοιο tip για να "πιάσει". Οσο για τα δικά σου tips που θέλεις να βρεις, το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να εξοπλιστείς με διάθεση και πολλή υπομονή.*

ΥΨΗΛΗ ΠΥΚΝΟΤΗΤΑ

? Αγαπητό Pixel, θα ήθελα να με πληροφορήσεις ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ ενός double density και ενός high density drive; Μπορώ να συνδέσω ένα high density drive στον ST μου;

Γ. Ηλιόπουλος

! *Τα drives τύπου high density (υψηλής πυκνότητας) χρησιμοποιούν ειδικές δισκέτες (HD floppy disks), επιτυγχάνοντας χωρητικότητες 1,44 MB ανά δισκέτα, διπλάσια δηλαδή από εκείνη των συμβατικών Atari drives. Βέβαια, δεν είναι θέμα μόνο της δισκέτας. Για να επιτευχθεί η μεγάλη αυτή χωρητικότητα, χρειάζεται το drive να έχει ειδική κατασκευή. Οι κεφαλές του, για παράδειγμα, έχουν μεγαλύτερους άξονες και διανύουν μεγαλύτερες αποστάσεις προς το κέντρο της δισκέτας. Για το λόγο αυτό, μια δισκέτα DD (Double density) δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε High density drive. Ωστόσο, η Atari ανακοίνωσε πρόσφατα μοντέλα high density drives που θα μπορούν να συνδεθούν και να συνεργαστούν με τη σειρά των ST. Δεν έχεις παρά να κάνεις λίγη υπομονή.*

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΜΠΑΛΑΝΤΑ ΣΤΟΥΣ ΑΔΟΞΟΥΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΕΣ

? Από συντάκτες και από αναγνώστες
ξεχασμένοι
σαν άρχοντες που εξέπεσαν πικροί
μαραίνονται οι αρχισυντάκτες
τους απομένει
πλούτος η θέση, πλούσια και αργυρή.
Με υποδείξεις και διορθώσεις την τρομερή
αγανάκτηση των συντακτών μεθούνε.
Μα 'γω θα γράψω μια λυπητερή μπαλάντα
στους αρχισυντάκτες άδοξοι που 'ναι.

Αν έζησαν άλλοι δυστυχισμένοι
ή άλλοι ζήσανε όμοια νεκροί
η Αθανασία τους είναι χαρισμένη.
Κανένας όμως δεν ανιστορεί
και το μυστήριο σκέπασε βαρύ
τους αρχισυντάκτες που αδιάκοπα
προσπαθούνε
Μα 'γω σαν προσφορά κάνω ιερή
μπαλάντα στους αρχισυντάκτες άδοξοι που 'ναι

Των συντακτών η καταφρόνια τους βαραίνει
κι αυτοί περνούν αλύγιστοι και ορθοί
στην τραγική μοίρα τους δοσμένοι
πως κάπου πέρα η Δόξα καρτερεί
παρθένα, βαθυστόχαστα ιλαρή.
Μα ξέροντας πως όλοι τους ξεχνούνε
νοσταλγικά τραγουδώ εγώ τη θλιβερή
μπαλάντα στους αρχισυντάκτες άδοξοι που 'ναι.

Και κάποτε οι μελλούμενοι καιροί:
"Ποιος αναγνώστης" θέλω να πούνε
"την έγραφε μιαν έτσι πενιχρή
μπαλάντα στους αρχισυντάκτες άδοξοι που
'ναι;"

Αυτή είναι η μπαλάντα και ελπίζω να άρεσε στον κύριο αρχισυντάκτη.

Γιώργος

! *Ενα δάκρυ λαμπύρισε στα μάτια του κουρασμένου γκριζομάλλη αρχισυντάκτη, μόλις διάβασε τη στροφή που ξεκινά με το "των συντακτών η καταφρόνια τους βαραίνει". Το απήγγειλε δυνατά, κι έπειτα γύρισε και κοίταξε γύρω του. Οι συντάκτες έπαιζαν Kick Off για άλλη μια φορά. "Γράψτε κάνα άρθρο επιτέλους!" τσίριξε με την τραγουδιστή φωνή του. Κανείς δεν απάντησε. Εσκυψε το κεφάλι και έσυρε τα κουρασμένα βήματά του προς το γραφείο, όπου τον περίμενε η μοναδική του παρηγοριά, μια φορητή παιχνιδομηχανή... (Σημείωμα συντακτών: εξαιρετικό ποιηματάκι, φίλε Γιώργο. Πώς όμως μας "ξέρεις" τόσο καλά; Μήπως είσαι κρυμμένος σε κανένα συρτάρι; Περιμένουμε κι άλλα ποιήματά σου, αλλά αυτή τη φορά μη δώσεις πάλι θάρρος στον αρχισυντάκτη, έτσι;)*

Mr. Byte

Αυτόν το μήνα, συγκεντρώσαμε και απαντάμε σε αρκετές απορίες σας σχετικές με τον Atari ST, αλλά και μερικές ερωτήσεις που αφορούν τον κραταιό Spectrum. Μην ξεχνάτε ότι μπορείτε πάντα να μας στέλνετε τις απορίες σας σχετικά με τον υπολογιστή σας, όσο πολύπλοκες κι αν σας φαίνονται, στη διεύθυνση του περιοδικού.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ BASIC ΑΠΟ ΤΟ GEM

? Αγαπητό Pixel
Είμαι κάτοχος ενός Atari 1040 ST κι έχω μια απορία! Πώς μπορώ να γράφω προγράμματα σε ST BASIC, χωρίς να τρέχουν μέσα από την ST Basic; Υπάρχει τρόπος να γράψω ένα πρόγραμμα σε Basic που να τρέχει από μόνο του, δηλαδή με double - clicking πάνω στο εικονίδιό του; Ευχαριστώ
Νίκος Νικολόπουλος

! Πρώτα πρώτα, να ξεκαθαρίσουμε ένα πράγμα. Η ST Basic είναι γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιεί interpreter. Δηλαδή, πρέπει απαραίτητα να φορτωθεί πρώτα το πρόγραμμα διαχείρισης (BASIC PRG) και μετά να δημιουργηθούν μέσα από τον editor τα οποιαδήποτε δικά σου προγράμματα. Παρ' όλ' αυτά, υπάρχει μια λύση στο πρόβλημά σου. Πάτα μια φορά με το δείκτη του ποντικιού το BASIC PRG και, αφού μαυρίσει, διάλεξε από το Options menu του ST την επιλογή: Install Application και γράψε τη λέξη BAS. Τώρα, επίλεξε το OK και σώσε το desktop μέσα από την επιλογή: Save desktop του Options menu. Από τώρα και στο εξής θα μπορείς, επιλέγοντας με διπλό click οποιοδήποτε πρόγραμμα με την κατάλληλη BAS, να το κάνεις να τρέχει αυτόματα, χωρίς να φορτώνεις πρώτα το BASIC PRG.

Μία άλλη λύση είναι να χρησιμοποιήσεις έναν BASIC compiler. O Compiler (μεταφραστής) μετατρέπει το πρόγραμμά σου σε ένα αρχείο που μπορεί να τρέξει μέσα από το Desktop του ST. Επίσης, μπορείς να προμηθευτείς έναν compiler που να συνεργάζεται με τα περισσότερα ST Basic προγράμματα.

Η LDW Basic όχι μόνο μεταφράζει ST Basic προγράμματα σε εκτελέσιμα PRG αρχεία, αλλά διορθώνει και κάποια "μικρολαθάκια" που έχει η ST Basic.

ST AUTO BOOT

? Αγαπητό Pixel
Σου γράφω για πρώτη φορά και θα ήθελα να μου απαντήσεις στα παρακάτω ερωτήματα:
α. Εχω έναν Atari 520 ST και δεν ξέρω πώς μπορώ να κάνω κάποια προγράμματα να φορτώνονται απευθείας με το άνοιγμα του υπολογιστή μου.
β. Πόσα Kbytes σε RAM disk μπορεί να χειριστεί άνετα ο 520 ST;
γ. Τι σημαίνει warm-boot και cold-boot, και ποια η διαφορά τους; Αυτά, και πιστεύω να μη σε κούρασα με τις ερωτήσεις μου... Χίλια ευχαριστώ
Γιώργος Βασιλείου

! Πρώτα, ευχαριστούμε για τις ευχές σου. Πάμε τώρα στο... "ψητό"!

α. Για να κάνεις ένα πρόγραμμα auto boot, δηλαδή να τρέχει με το άνοιγμα του υπολογιστή σου, θα πρέπει πρώτα απ' όλα να φτιάξεις ένα Folder από το file menu του ST και να το ονομάσεις AUTO. Τώρα, "στρέψε" με το ποντίκι το πρόγραμμα που θέλεις να τρέχει αυτόματα μέσα στον AUTO folder. Υπόψη ότι το πρόγραμμα πρέπει να έχει απαραίτητα κατάλληλη .PRG.

β. Ο 520 ST μπορεί να χειριστεί άνετα και με ασφάλεια 200 KB σε RAM disk.

γ. Εάν θέλεις να επανεκκινήσεις το ST, δηλαδή να κάνεις reboot - όπως λέμε στη γλώσσα των υπολογιστών - να είσαι προσεκτικός με το κουμπί Reset που υπάρχει πίσω από τον ST. Το κουμπί Reset κάνει το λεγόμενο warm-boot και μπορεί να αφήσει κάποια data που δεν χρειάζονται τους registers. Για να κάνεις μια ασφαλή επανεκκίνηση, χρησιμοποίησε το μαύρο κουμπί (power switch) που υπάρχει κι αυτό στο πίσω μέρος του ST. Κλείσε τον ST για 15 δευτερόλεπτα και ξανά άνοιξέ τον. Αυτό είναι το λεγόμενο cold-boot και δεν αφήνει "ξεχασμένα" data στη RAM του Atari ST.

GFA BASIC ΚΑΙ JOYSTICKS

? Αγαπητό Pixel
Διαβάζω ανελλιπώς όλα τα τεύχη σου και σαν εισαγωγή θέλω να σε ευχαριστήσω για τη σφαιρική ενημέρωση που προσφέρεις. Είμαι κάτοχος ενός 1040 ST και προσπαθώ εδώ και αρκετό καιρό να διαβάσω μέσα από την GFA Basic, τη θύρα του joystick.

Αναρωτιέμαι αν μπορείς να με βοηθήσεις σε αυτή τη "δύσκολη στιγμή". Σε ευχαριστώ... προκαταβολικά
Βασίλης Παπανικολάου

! Ολο το επιτελείο του Pixel σε ευχαριστεί για τα καλά σου λόγια και πρέπει να σου πω ότι γι' αυτό υπάρχουν οι "φίλοι", για τις δύσκολες στιγμές.

Λοιπόν, Βασίλη, είναι εύκολο να διαβάσεις τη θύρα του joystick, χρησιμοποιώντας την GFA Basic# απλά δώσε την εντολή PEEK (8c HFFFCO2) και θα έχεις την τιμή που παίρνει το joystick στη θύρα 1. Οι τιμές του joystick ποικίλλουν από το 0 έως το 10. Φαντάσου το joystick σαν μια πυξίδα: τότε ο Βορράς δίνει την τιμή 1, ο Νότος την τιμή 2, η Δύση την τιμή 4, η Ανατολή την τιμή 8, Βορειοδυτικά την τιμή 5, Νοτιοδυτικά την τιμή 6, Βορειοανατολικά την τιμή 9 και Νοτιοανατολικά την τιμή 10. Το 0 σημαίνει ότι το joystick βρίσκεται κεντραρισμένο, ενώ οι τιμές από το 3 έως το 7 ότι το joystick είναι σπασμένο. Εάν τώρα πατήσεις και το κουμπί - fire, υπολόγισε ότι η τιμή αυξάνεται κατά 128. Ελπίζω να βοήθησα στην εξήγηση της απορίας σου...

ΟΤΑΝ Ο ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΠΑΙΡΝΕΙ ΦΟΡΑ...

? Αγαπητό Pixel
Η στήλη ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ είναι μια σωστή και επιστημονική βοήθεια στα μεγάλα και μικρά προβλήματα που αντιμετωπίζουν όλοι οι users υπολογιστών ανεξαρτήτου μάρκας. Ελπίζω να συνεχιστεί αυτή η προσπάθεια. Τώρα, ας περάσουμε σε μερικές από τις ερωτήσεις που έχω να σου κάνω.

α. Εχω ένα 520 STEM και θα ήθελα να ξέρω αν μπορώ με κάποιον τρόπο να αλλάξω όνομα σε κάποιο folder.

β. Εχω προσπαθήσει αρκετές φορές να τυπώσω, αλλά και να δω ορισμένα ASCII files μέσα από την επιλογή του GEM: Print ή Show, αλλά δεν ξέρω πώς να σταματήσω τη ροή εκτύπωσης, χωρίς φυσικά να κλείσω τον ST.
Ευχαριστώ
Αντώνης Μανωλόπουλος

! Πρώτα από όλα, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και ελπίζω,και εγώ, αλλά και όλα τα "παιδιά" στο Pixel, να συνεχίσουμε να προσφέρου-

Mr. Byte

με τις γνώσεις μας μέσα από αυτή τη στήλη. Αλλά, ας περάσουμε στις απαντήσεις.

α. Για να αλλάξεις το όνομα ενός folder, μετακίνησέ το στο ίδιο παράθυρο αλλά σε κάποια κενή περιοχή του. Το GEM θα θεωρήσει ότι θέλεις να αντιγράψεις το φάκελο (folder), αλλά μια και υπάρχει ήδη ένα folder με το ίδιο όνομα, θα εμφανίσει ένα μήνυμα που θα λέει: "Name can flict during copy".

Πίεσε το πλήκτρο ESC, τύπωσε το καινούριο όνομα που θέλεις να δώσεις στα folder και πάτα το Return. Τώρα απλά διάγραψε το φάκελο με το όνομα που δεν χρειάζεσαι.

β. Για να σταματήσεις τη ροή εκτύπωσης του κειμένου, είτε το στέλνεις στον εκτυπωτή είτε στην οθόνη του ST, απλά πάτα το πλήκτρο Q ή το συνδυασμό πλήκτρων Control και C.

ΜΑΘΑΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟ GEM

? Αγαπητό Pixel
Εχω αγοράσει δύο μήνες τώρα έναν 1040 ST και προσπαθώ να συνηθίσω και να εξοικειωθώ με το λειτουργικό του ST, το επανομαζόμενο GEM. Θα ήθελα να μάθω περισσότερες πληροφορίες για τη λειτουργία Install Application και σε τι χρησιμεύει. Αυτά... Ευχαριστώ για την υπομονή και την πολύτιμη βοήθεια που προσφέρετε σε όλους μας! Ευχαριστώ

Αλέξανδρος Μάινας

! Τα λόγια σου ακούγονται πολύ ενθαρρυντικά για τη συνέχιση της προσπάθειάς μας. Αλλά, ας ξεκαθαρίσουμε κάτι εκ των προτέρων. Το λειτουργικό του ST είναι το TOS, ενώ το GEM (Graphics Environment Manager) είναι ό,τι λένε και οι λέξεις: ο διαχειριστής των παραθύρων και όλων των γραφικών δυνατοτήτων του ST.Με την επιλογή Install Application μπορείς να αλλάξεις τον τρόπο με τον οποίο θα τρέξεις ένα πρόγραμμα εφαρμογών ή να ορίσεις το είδος του αρχείου δεδομένων που θα ανοίξει ένα τέτοιο πρόγραμμα. Αν θέλεις το πρόγραμμά σου, πριν τρέξει, να πάρει πληροφορίες από κάποιο αρχείο δεδομένων, διάλεξε μια από τις τρεις παραμέτρους. Διάλεξε το "GEM" αν το πρόγραμμά σου εκμεταλλεύεται ειδικές λειτουργίες του GEM, αν όχι, διάλεξε "TOS" ή "TOS-takes parameters". Μπορείς επίσης να προσδιορίσεις το είδος των αρχείων δεδομένων που θα τρέξει την εφαρμογή, με την οποία κάνεις Install Application. Π.χ. αν κάνεις τη LOGO και έχεις αρχεία δεδομένων που έχουν επέκταση το .LOG, θα τρέχεις τη LOGO αυτόματα με το άνοιγμα καθενός από τα αρχεία. Αν θέλεις να φυλάξεις μόνιμα το Install Applications αυτό, κάνε "click" στο SAVE DESKTOP.
Αυτά τα... λίγα. Ελπίζω να σε κατατόπισα.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ UDG ΓΙΑ ΤΟ SPECTRUM

? Αγαπητό Pixel
Εχω, εδώ και τέσσερα χρόνια, ένα Spectrum 98K και φτιάχνω τώρα ένα παιχνίδι, αλλά τα 21 UDG του υπολογιστή δεν μου φτάνουν. Εχω διαβάσει ότι υπάρχει τρόπος να χρησιμοποιηθεί το character set σαν UDGs. Μπορείς να μου πεις πώς;

Δημήτρης Μανουσάκης

! Στις μεταβλητές συστήματος του Spectrum υπάρχει η μεταβλητή CHARS (στις διευθύνσεις 23606 και 23607) που δείχνουν τη διεύθυνση του character set (256 λιγότερο από τη διεύθυνση του χαρακτήρα με κωδικό 32, που είναι το space). Κάνοντας poke σ' αυτές τις διευθύνσεις κατάλληλες τιμές και βάζοντας στη διεύθυνση που έκανες Poke στη μεταβλητή Chars αριθμούς ανάλογους με αυτούς που βάζεις στα UDG, θα μπορείς να χρησιμοποιήσεις τους χαρακτήρες με κωδικούς 32 έως 127 για UDG, επιπλέον από τους κανονικούς UDG.

ΣΕΛΙΔΕΣ, USR ΚΑΙ ΛΟΓΙΚΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ

? Αγαπητό Pixel,
Είμαι κάτοχος ενός Spectrum 128K και θα ήθελα να μου λύσεις μερικές απορίες που με βασανίζουν από καιρό.

α) Πολλές φορές βλέπω σε listings τη λέξη "USR" να ακολουθείται από αριθμό, ενώ άλλες φορές από String. Υπάρχει διαφορά ανάμεσα στις χρήσεις αυτές και αν ναι, ποια;

β) Πώς είναι δυνατό να δει κανείς και τα 128K του Spectrum 128 ταυτόχρονα; Εχω ακούσει ότι ο Z80B του υπολογιστή μου δεν μπορεί να δει πάνω από 64K. Πώς αλλάζουν οι σελίδες της RAM;

γ) Τι νόημα έχει η εντολή "IF A THEN COTO 2000"; Το manual λέει ότι η εντολή "IF" παίρνει τη μορφή "IF A=5 THEN GOTO 2000". Ευχαριστώ προκαταβολικά,

Νίκος Γκίκας

! α) Η συνάρτηση "USR" μπορεί να συντάσσεται τόσο με αριθμητικό όσο και με αλφαριθμητικό όρισμα. Στην πρώτη περίπτωση η χρήση της συνάρτησης έχει ως αποτέλεσμα να κληθεί μια ρουτίνα σε κώδικα μηχανής που βρίσκεται σε διεύθυνση που προσδιορίζεται από το όρισμα, το οποίο πρέπει να βρίσκεται στην περιοχή από 0 έως 65.535.

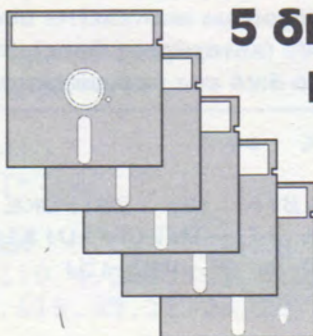
Ετσι, για παράδειγμα, η κλήση της συνάρτησης "USR 57120" έχει ως αποτέλεσμα να κληθεί ο κώδικας μηχανής στη διεύθυνση 57120. Η τιμή που επιστρέφει η συνάρτηση USR, με αριθμητικό όρισμα, είναι η τιμή που θα έχει ο καταχωρητής BC, τη στιγμή που θα εκτελεσθεί η εντολή "RET" που θα επιστρέφει στην Basic. Ετσι, αν στο προηγούμενο παράδειγμα στη θέση 57120 υπήρχαν τα bytes 1, 0, 2, 201, που αντιστοιχούν στις εντολές assembly ld, bc, 512 ret, τότε το αποτέλεσμα της "PRINT USR 57120" θα ήταν να τυπωθεί ο αριθμός 512. Οταν η συνάρτηση "USR" χρησιμοποιείται με αλφαριθμητικό όρισμα, επιστρέφει τη διεύθυνση του UDG (User Defined Graphic) που αντιστοιχεί στον πρώτο χαρακτήρα του string, ο οποίος πρέπει να βρίσκεται στην περιοχή (από "α" έως "u" ή "A" ως "U").

β) Δεν είναι δυνατόν να δεις και τα 128K ταυτόχρονα. Για να αλλάξεις τη σελίδα της RAM που βρίσκεται στην περιοχή #C000 έως # FFFF, θα πρέπει να κάνεις OUT στο port #7FFD έναν αριθμό που θα βρεις ως εξής:
Ram + 8*S + 16*rom +32*spec
όπου ram είναι η σελίδα που θέλεις να βρίσκεται στην περιοχή #C000 έως #FFFF, το S θα είναι 0, συνήθως, εκτός αν θέλεις να χρησιμοποιείται η μνήμη 7 για οθόνη, το rom θα είναι 0 για να έχεις τη rom με τον editor, 1 γι' αυτή με την basic και το Spec θα είναι 1, αν θέλεις να μπεις σε 48K mode (όπως με την εντολή "spectrum") και 0 στην αντίθετη περίπτωση.

γ) Το "IF" μπορεί να ακολουθείται από οποιαδήποτε παράσταση, η οποία τελικά θα έχει τιμή ίση ή διάφορη του μηδενός. Αν η τιμή είναι 0, τότε δεν εκτελούνται οι εντολές μετά το THEN, ενώ στην αντίθετη περίπτωση εκτελούνται. Ετσι, στην εντολή "IF A THEN GOTO 2000" το "GOTO 2000" θα εκτελεστεί, αν το A είναι διάφορο του μηδενός, είναι με άλλα λόγια ισοδύναμη με την εντολή "IF A <> 0 THEN GOTO 2000".

GOLDEN DISKS



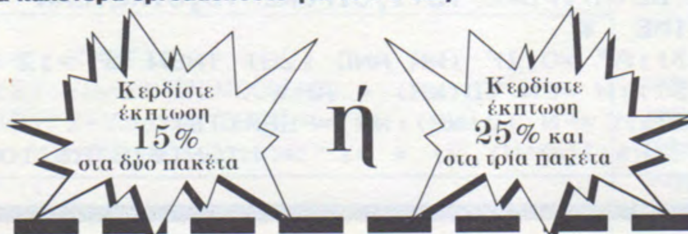


5 δισκέτες 5.25 ιντσών και οι οδηγίες χρήσεώς στα ελληνικά!!

Οι πέντε κινητήριοι μοχλοί για τις εφαρμογές στ PC.

- **FINGER PAINT:** Ενα πρόγραμμα ζωγραφικής, αλλά και animation για τους φίλους του είδους.
- **F-PROT:** Τα virus είναι πια μια πραγματικότητα. Το F-Prot έρχεται να προφυλάξει σωστά κάθε "γωνιά" του συστήματός σας.
- **CATDISK:** Ενα δυνατό database, για να δημιουργήσετε έναν ευέλικτο κατάλογο των δισκετών σας.
- **E!:** Ενας επεξεργαστής κειμένου με πολλά πλεονεκτήματα, που σίγουρα θα σας λύσουν τα χέρια.
- **AS-EASY-AS:** Ενα από τα καλύτερα spreadsheets για το PC σας.

Τιμή: 8.200 δρχ.



Συμπληρώστε το παρακάτω κουπόνι, κόψτε το και στείλτε το στη διεύθυνση:

Προς περιοδικό
PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΝΑΙ, ΝΑΙ, ΝΑΙ, θέλω να μου στείλετε τα παρακάτω GOLDEN PACKS.

GOLDEN PACK 1	☐	τιμή 5.200 δρχ.	Δικαιούμαι έκπτωση 15%	☐
GOLDEN PACK 2	☐	τιμή 4.850 δρχ.	Δικαιούμαι έκπτωση 25%	☐
GOLDEN PACK 3	☐	τιμή 8.200 δρχ.		

ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΣΟ: ....δρχ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΔΟΣ: .... **ΑΡΙΘΜΟΣ:** ....

ΠΟΛΗ: .... **Ταχ. Κώδικας:** ....

ΗΛΙΚΙΑ: .... **ΤΗΛ.:** ....

Τα έξοδα αποστολής βαρύνουν τον παραλήπτη

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 μέρες

Οι προσφορές ισχύουν όσο υπάρχει stock.



TOD CLOCK

Μέσα από την Basic του Commodore διατίθεται για χρονομετρήσεις η συνάρτηση TI$. Η ώρα που παρέχει η TI$ δεν είναι και ιδιαίτερα ακριβής. Μέσα στον Commodore υπάρχουν δύο ολοκληρωμένα CIA 6526, όπου το καθένα διαθέτει Time of Day - ρολόι που μετρά ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα και δέκατα του δευτερολέπτου.

Το λειτουργικό του Commodore δεν τα χρησιμοποιεί. Εμείς θα χρησιμοποιήσουμε το ένα από αυτά, για να έχουμε ώρα ακριβείας. Θα χρησιμοποιήσουμε μόνο ώρες και λεπτά, λόγω έλλειψης χώρου.

Το διπλανό πρόγραμμα αποτελείται από ένα δοκιμαστικό κύριο πρόγραμμα και τις υπορουτίνες 1000 (καταχώριση ώρας), 2000 (ανάγνωση ώρας). Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε στα δικά σας προγράμματα...

```
100 REM **  CIA 6526 TOD CLOCK  **
110 REM
120 TB =56584:POKE TB+6,PEEK(TB+6) OR 128:POKE TB+7,PEEK(TB+7) AND 127
130 DEF FN BC(T) =INT(T/10)*16 +T -INT(T/10)*10
140 DEF FN TD(P) =INT(P/16)*10 + (P AND 15)
150 REM
160 TM$ ="13:32":GOSUB 1000
170 REM
180 GOSUB 2000:PRINT TM$:END
1000 REM *  SET TIME  *
1010 H =VAL(LEFT$(TM$,2)):AP =0
1020 IF H>11 THEN H =H-12:AP =128
1030 POKE TB+3,FN BC(H) + AP:M =VAL(RIGHT$(TM$,2))
1040 POKE TB+2,FN BC(M):POKE TB+1,0:POKE TB,0:RETURN
2000 REM *  GET TIME  *
2010 WR =PEEK(TB+3):AP =0:IF (WR AND 128) THEN AP =12
2020 WR =(WR AND 31):H =FN TD(WR) + AP
2030 WR =PEEK(TB+2):M =FN TD(WR):WR =PEEK(TB)
2040 TM$ =RIGHT$(STR$(100+H),2) + ":" + RIGHT$(STR$(100+M),2):RETURN
```

JUSTIFY TEXT

ATARI ST

Η procedure Justtext είναι γραμμένη σε GFA Basic 3.0 και τυπώνει κείμενο ευθυγραμμισμένο αρχίζοντας από τις X%, Y% συντεταγμένες της οθόνης. Η μεταβλητή Length% δηλώνει τον αριθμό των pixels κατά τον οποίο θα επεκταθεί το κείμενο. Ενώ, αν οι μεταβλητές Word% και Char% πάρουν την τιμή 1, τότε τακτοποιούνται ανάλογα τα διαστήματα ανάμεσα στις λέξεις και τους χαρακτήρες.

```
Handle%=Dpeek(Contrl+12)
Procedure Justtext(Handle%,X%,Y%,Loc%,Length%,Word%,Char%)
  Dpoke Contrl+2,2  ! by A.Mourelatos
  Dpoke Ptsin,X%    ! Loc% points to the text string.
  Dpoke Ptsin+2,Y%
  Dpoke Ptsin+4,Length%
  Kount%=0
  Stringloc%=Intin+4
  Do
    Char%=Peek(Loc%+Kount%)
    Dpoke Stringloc%+(Kount%*2),Char%
    Inc Kount%
    Exit If Char%=0
  Loop
  Dpoke Contrl+6,Kount%+2
  Dpoke Contrl+10,10
  Dpoke Contrl+12,Handle%
  Dpoke Intin,Word%
  Dpoke Intin+2,Char%
  Vdisys 11
Return
```

STRING TO LOWER CASE (ZX-SPECTRUM)

Η ρουτίνα αυτή είναι η αντίστροφη της string to uppercase που είχαμε παρουσιάσει πριν από μερικά τεύχη, μια και μετατρέπει όλα τα κεφαλαία γράμματα σε ένα string στα αντίστοιχα πεζά.

Για να τη χρησιμοποιήσετε, θα πρέπει να πληκτρολογήσετε το listing, αντικαθιστώντας το "XXXXX" με την αρχική διεύθυνση όπου θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα και να δώσετε RUN. Κατόπιν ορίζετε με συνάρτηση ;;;;;l(a$) με "DEF FN l(a$)=<αρχική διεύθυνση>".

Η ρουτίνα καλείται με "FN l(x$)" όπου το x$ είναι είτε μεταβλητή είτε τμήμα μεταβλητής (π.χ. K$(3 TO 8)) και όχι παράσταση ή συνάρτηση που επιστρέφει string (π.χ. a$ + b$ ή STR$ 1000).

```
  1 REM     ** PEEK & POKE **
  2 REM * STRING TO LOWERCASE *
 10 CLEAR XXXXX-1: LET T=0
 20 FOR F=XXXXX TO XXXXX+34
 30 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
 40 NEXT F
 50 READ TOT: IF TOT<>T THEN  PRINT "ERROR IN DATA!": BEEP 2,0: STOP
100 DATA 221,42,11,92,221,110,4,221,102,5,221,78,6,221,70,7,120,177,200,126,254
65,56,7,254,91,48,3,198,32,119,35,11,24,237,3689
```

NEW CLS AMIGA

```
SUB ClearScreen STATIC
Xmax%=WINDOW(2):Ymax%=WINDOW(3)
IF INT(Ymax%/2)*2=Ymax% THEN
  LINE (0,Ymax%)-(Xmax%,Ymax%),0
  Ymax%=Ymax%-1
END IF
FOR t%=0 TO Ymax%-1 STEP 2
  LINE (0,t%)-(Xmax%,t%),0
  LINE (0,Ymax%-t%)-(Xmax%,Ymax%-t%),0
NEXT
END SUB
```

Η παρακάτω ρουτίνα είναι ένα απλό πρόγραμμα που μπορεί να αντικαταστήσει το κλασικό καθάρισμα της οθόνης από την CLS με ένα πιο εντυπωσιακό.

Μπορεί να προστεθεί στο τέλος κάθε προγράμματος, ενώ για την κλήση της απλώς δίνετε ClearScreen, όπως και αν ήταν μια απλή εντολή της BASIC.

MAKEDIR AMIGA

Η Amiga Basic δεν διαθέτει εντολή δημιουργίας υποευρετηρίου (sub-directory).

Με τη χρήση της dos.library και συγκεκριμένα των ρουτινών CreateDir και Unlock λύνεται το πρόβλημα. Το διπλανό πρόγραμμα δείχνει πώς ακριβώς γίνεται...

```
' **  MakeDir from BASIC  **
LIBRARY "dos.library"
DECLARE FUNCTION CreateDir& LIBRARY
dnam$ ="PIXEL" + CHR$(0)
l& =CreateDir&(SADD(dnam$))
CALL UnLock(l&)
```

AMIGA 500

Οι εντολές του Workbench

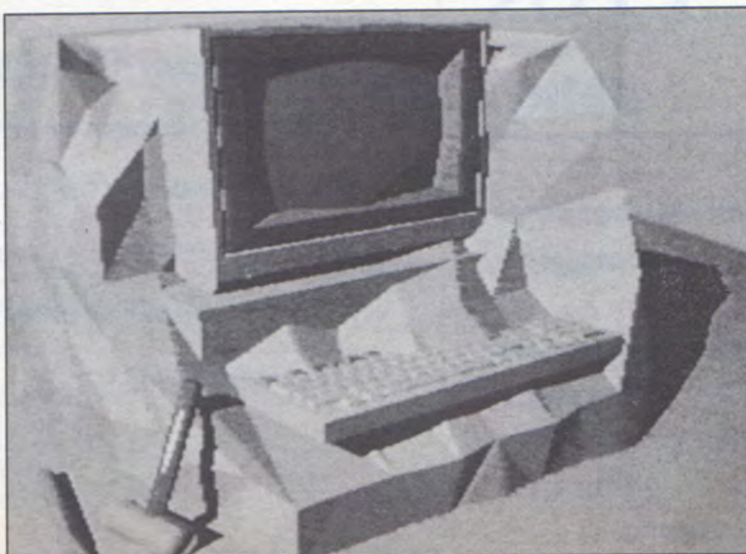
Τον προηγούμενο μήνα είδαμε τα περιεχόμενα της δισκέτας του Workbench, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να τα χειριστούμε. Αυτόν το μήνα, θα συνεχίσουμε με τη χρήση των μενού και θα δούμε πώς μπορούμε να κάνουμε πιο προχωρημένες εργασίες όπως διαγραφές, αντιγραφές, μετακινήσεις.

• του Γιώργου Κακαλέτρη

Αφού ξεκινήσουμε την Amiga, με τη δισκέτα του Workbench, και φτάσουμε στο σημείο όπου πάνω στην οθόνη υπάρχουν μόνο τα icons των δισκετών, παρατηρούμε ξανά την οριζόντια μπάρα που υπάρχει στην κορυφή της εικόνας. Τον προηγούμενο μήνα αναφερθήκαμε σε αυτή την μπάρα, λέγοντας ότι πάνω της εμφανίζονται μερικά μηνύματα από το Workbench, όπως λάθη, ελεύθερη μνήμη κ.λπ. Επίσης, αν μετακινήσουμε το δείκτη του ποντικιού πάνω της και κρατήσουμε συνεχώς πατημένο το αριστερό πλήκτρο του, μετακινώντας το πάνω - κάτω, θα δούμε να μετακινείται και όλη η οθόνη του Workbench. Ομως, η λειτουργία της συγκεκριμένης μπάρας δεν είναι μόνο αυτή.

Σε τυχαίο σημείο της οθόνης πατάμε το δεξί τώρα πλήκτρο του ποντικιού (καιρός ήταν να το χρησιμοποιήσουμε κι αυτό λίγο) και η μπάρα αλλάζει περιεχόμενα. Τώρα εμφανίζονται πάνω της τρεις λέξεις: Workbench, Disk, Special. Μετακινώντας το δείκτη πάνω σε καθεμία από τις παραπάνω λέξεις (με το δεξί πλήκτρο συνεχώς πατημένο), βλέπουμε να εμφανίζονται κατάλογοι λειτουργιών. Αυτά είναι τα δημοφιλέστερα μενού. Με τη βοήθειά τους μπορούμε να εκτελέσουμε εργασίες πιο σύνθετες από ένα απλό "άνοιγμα" ή "κλείσιμο" κάποιου icon, χωρίς όμως να ακολουθήσουμε πολύ πιο πολύπλοκη διαδικασία. Πρέπει να γίνει σαφές ότι τα μενού δεν είναι αποκλειστικότητα του Workbench, αλλά είναι μια μέθοδος διευκόλυνσης του χρήστη που ακολουθείται από όλα σχεδόν τα προγράμματα που δέχονται εντολές από το χρήστη.

Για να επιλέξουμε μία από τις εντολές - λειτουργίες ενός μενού, αρκεί να μετακινήσουμε το δείκτη του ποντικιού επάνω του (με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πατημένο συνεχώς και αφού έχουμε πρώτα εμφανίσει τον κατάλογο των επιλογών, περνώντας το δείκτη από τον τίτλο του μενού). Τότε η λειτουργία που βρίσκεται κάτω από το δείκτη αλλάζει χρώμα. Για να την εκτελέσουμε, απλώς αφήνουμε το δεξί πλήκτρο πάνω της.



Ας δούμε π.χ. τι θα μπορούσαμε να κάνουμε με την επιλογή Open του μενού Workbench. Η επιλογή αυτή "ανοίγει" ένα icon (το τρέχει αν είναι πρόγραμμα ή εμφανίζει τα περιεχόμενά του σε ένα παράθυρο, αν είναι συρτάρι-directory), είναι το ίδιο με το να πατήσουμε δύο φορές συνεχόμενα το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού πάνω σε κάποιο icon (double clicking). Για να ανοίξουμε ένα icon με αυτόν τον εναλλακτικό τρόπο, πρώτα επιλέγουμε το icon (πατάμε μια φορά πάνω του το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού κι αυτό αλλάζει χρώματα ή σχήμα) και μετά, με τη διαδικασία που περιγράφτηκε παραπάνω, επιλέγουμε την εντολή Open από το πρώτο μενού. Η αμέσως επόμενη επιλογή - Close - μας δίνει εναλλακτική λύση για το κλείσιμο ενός παραθύρου: επιλέγουμε το icon που αναφέρεται στο παράθυρο προς κλείσιμο και δίνουμε αυτή την εντολή. Αλλιώς θα μπορούσε να γίνει με το πάτημα του αριστερού mousebutton πάνω στο gadget κλεισίματος του εν λόγω παραθύρου (πάνω αριστερή γωνία).

Πριν συνεχίσουμε όμως στις υπόλοιπες επιλογές των μενού - οι οποίες είναι και πιο ουσιαστικές από τις παραπάνω, μια και δεν μπορούν να γίνουν με άλλον τρόπο - πρέπει πρώτα να φτιάξουμε ένα αντίγραφο της δισκέτας του Workbench για να την προστατέψουμε από τυχόν χάσιμο των περιεχομένων της.

Η διαδικασία είναι πολύ απλή:

SYSTEM INTERFACE

επιλέγουμε το icon της δισκέτας του Workbench και από το μενού Workbench δίνουμε Duplicate. Ακολουθεί ένας διάλογος με τον υπολογιστή μέσω παραθύρων, τα οποία εμφανίζονται στην οθόνη με κάποιο μήνυμα και ζητούν από το χρήστη να επιλέξει τη συνέχεια της διαδικασίας. Τα παράθυρα αυτά ονομάζονται Requsters και περιέχουν, εκτός από τις οδηγίες προς το χρήστη, μικρά πλαίσια με κάποια λέξη π.χ. Continue (να συνεχιστεί κανονικά η διαδικασία), Cancel (να σταματήσει αμέσως η διαδικασία), Retry (να ξαναπροσπαθήσει να ξεπεράσει το λάθος που παρουσιάστηκε), OK (απλώς ότι διαβάστηκε το κείμενο που αναφέρθηκε στο Requester) κ.λπ. Μπορούμε να διαλέξουμε την εξέλιξη της διαδικασίας με τη βοήθεια των Requesters, μετακινώντας το δείκτη πάνω σε κάποιο από τα παραπάνω πλαίσια και πατώντας το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού επάνω του. Ετσι, στη διαδικασία της αντιγραφής θα μας ζητηθεί πολλές φορές να επιβεβαιώσουμε τη συνέχιση της διαδικασίας (Continue).

Αρχικά λοιπόν, μας ζητά να βάλουμε τη δισκέτα που θέλουμε να αντιγράψουμε (Workbench), η οποία προτιμότερο είναι να είναι προστατευμένη από γράψιμο (ανοικτή η τρυπίτσα στη γωνία της δισκέτας). Δουλεύει για λίγη ώρα το drive και μετά μας ζητά να βάλουμε τη δισκέτα που πάνω της θα γράψουμε ελεύθερη για εγγραφή (κλειστή η τρυπίτσα). Τα περιεχόμενα της δεύτερης δισκέτας, αν είχε κάτι προηγουμένως πάνω της, θα καταστραφούν κατά την εγγραφή. Στη συνέχεια, θα ξαναζητηθεί να βάλουμε τη δισκέτα του Workbench και μετά τη νέα δισκέτα κ.ο.κ. Ο αριθμός εναλλαγών των δισκετών εξαρτάται από το μέγεθος της ελεύθερης μνήμης του συστήματος (αυτή η διαδικασία ανάγκασε τους χρήστες

Τίτλος:	Workbench	Disk	Special
Περιεχόμενα:	Open	Empty Trash	Clean Up
	Close	Initialize	Last Error
	Duplicate		Redraw
	Rename		Snapshot
	Info		Version
	Discard		

να στραφούν στο δεύτερο drive). Αν κάτι δεν πάει καλά κατά την αντιγραφή, θα εμφανιστεί ένας Reqμster που θα μας πληροφορεί για το τι πήγε στραβά. Μόλις τελειώσει η αντιγραφή (της οποίας σημειωτέον, η εξέλιξη φαίνεται και μέσα σε ένα παράθυρο, στο οποίο γίνεται κάτι σαν αντίστροφη μέτρηση) θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα μας πληροφορεί, θα σβήσει το LED του drive και το αντίγραφο θα είναι έτοιμο. Μη χαίρεστε όμως. Ο δρόμος της πειρατείας δεν άνοιξε για εσάς. Μπορεί να αντιγράψατε ένα Workbench, αυτό όμως δεν σημαίνει τίποτα, αφού οι περισσότερες δισκέτες με προγράμματα (κυρίως παιχνίδια) δεν αντιγράφονται με αυτό τον τρόπο, οι περισσότερες μάλιστα θα αναγνωριστούν από την Amiga σας σαν χαλασμένες ή άγραφες. Εξάλλου είναι και παράνομο.

Κατ' αρχάς, βλέπουμε μια διαφορά με την προηγούμενη δισκέτα: το όνομά της δεν είναι πλέον Workbench1.3, αλλά copy of Workbench1.3. Αυτό όμως μπορούμε να το διορθώσουμε πολύ εύκολα: επιλέγοντας το icon της νέας δισκέτας, δίνουμε την επιλογή Rename από το μενού Workbench. Στην οθόνη εμφανίζεται μια γραμμή με το όνομα της δισκέτας και το δρομέα, με τη βοήθεια του οποίου μπορούμε να διορθώσουμε το όνομα της δισκέτας σε Workbench1.3. Μόλις τελειώσουμε τη διόρθωση, η οποία γίνεται με τα βελάκια αριστερά-δεξιά και το πλήκτρο DEL, πατάμε το πλήκτρο RETURN (το μεγάλο γκρίζο πλήκτρο με το βέλος) και η δισκέτα αλλάζει όνομα.

Σβήνουμε τον υπολογιστή και τον ξαναξεκινάμε με τη νέα δισκέτα του Workbench, την οποία αφήνουμε ελεύθερη για εγγραφή, μια και θα "παίξουμε" μαζί της. Περιμένουμε λίγο και φτάνουμε πάλι στη γνωστή πια Workbench Screen.

Μέχρι τώρα είδαμε πώς μπορούμε να ανοίξουμε, να κλείσουμε, να μετονομάσουμε και να διπλασιάσουμε κάτι. Σημειωτέον, η διαδικασία της αντιγραφής και αλλαγής του ονόματος, όπως περιγράφτηκε παραπάνω, θα μπορούσε να γίνει σε κάθε icon (Project, Tool, Drawer, Disk). Η διαφορά είναι στο ότι, αν γίνει διπλασιασμός (Duplicate) κάποιου icon διαφορετικού από Disk, το αντίγραφο θα βρίσκεται δίπλα στο πρωτότυπο και όχι σε νέα δισκέτα.

Ας συνεχίσουμε τώρα με τις δύο τελευταίες επιλογές του μενού Workbench. Η επιλογή Info είναι αυτή που μας δίνει πληροφορίες για κάποιο icon. Επιλέγοντας ένα icon και δίνοντας info, εμφανίζεται στην οθόνη ένα παράθυρο, το οποίο μας πληροφορεί για τα TYPE - τον τύπο του icon (Disk, Drawer, Tool, Project, Garbage), SIZE - το χώρο που καταλαμβάνει στη δισκέτα σε Bytes και Blocks (αν είναι του τύπου Tool ή Project) ή τον αρχικό χώρο της δισκέτας και το χώρο που υπάρχει ακόμα στη δισκέτα (αν το icon είναι τύπου DISK), STATUS - αν επιτρέπεται να διαγραφτεί, να διαβαστεί κ.λπ., COMMENT - κάποιο σχόλιο, DEFAULT TOOL - το πρόγραμμα στο οποίο αναφέρεται (αν είναι τύπου Project - πληροφορίες), TOOL TYPES - κάποιες πληροφορίες για το πρόγραμμα (αν είναι τύπου Tool) και STACK - κάποιες οδηγίες προς τον υπολογιστή (για icons τύπου Tool). Η τελευταία επιλογή - Discard - είναι και η πιο επικίνδυνη για τα περιεχόμενα της δισκέτας. Διαγράφει από τη δισκέτα το επιλεγμένο icon. Πριν γίνει η διαγραφή ζητείται επιβεβαίωσή της, μέσω κάποιου Requester, ο οποίος μας πληροφορεί ότι, αν κάτι διαγραφεί, το χάσαμε. Γι' αυτό, προσοχή. Ας διαγράψουμε μερικά πραγματάκια, τα οποία δεν θα μας χρειαστούν προς το παρόν, προκειμένου να αδειάσουμε λίγο τη δισκέτα του Workbench. Ανοίγουμε το icon της δισκέτας και μετά το utilities. Επιλέγουμε κάποια από τα icons και ένα ένα τα διαγράφουμε, δίνοντας Discard (απαντώντας OK TO DISCARD στον εμφανιζόμενο Requester). Υπάρχει κι ένας τρόπος, ο οποίος θα μας βοηθήσει να διαγράψουμε περισσότερα του ενός icons, χωρίς να καταφεύγουμε πολλές φορές στην κλήση του Discard. Αυτή είναι η πολλαπλή επιλογή, σύμφωνα με την οποία μπορούμε να επιλέξουμε περισσότερα του ενός icons ταυτόχρονα (αν είχατε προσέξει μέχρι τώρα, αν προσπαθήσουμε να επιλέξουμε και δεύτερο icon ταυτόχρονα με το πρώτο, τότε το πρώτο ανεπιλέγεται αυτόματα). Αφού επιλέξουμε το πρώτο icon, πατάμε συνεχώς το πλήκτρο SHIFT (πάνω από τα ALT και A) και επιλέγουμε και δεύτερο, τρίτο κ.ο.κ. icons. Βλέπουμε ότι τα προηγούμενα συνεχίζουν να είναι επιλεγμένα. Ετσι, με μία και μοναδική κλήση του Discard, θα διαγραφούν όλα τα επιλεγμένα icons. Συνεχίζοντας τους πειραματισμούς διαγράφουμε τα icons του Utilities, αφήνοντας κατά

προτίμηση τα NotePad, Calculator, Clock. Αν θέλαμε να τα διαγράψουμε όλα, μαζί με το συρτάρι θα αρκούσε να επιλέξουμε το συρτάρι και να δώσουμε Discard.

Ας προχωρήσουμε τώρα στο δεύτερο μενού: Disk. Δύο μόνο λειτουργίες περιλαμβάνονται σε αυτό το μενού: Empty Trash και Initialize. Η πρώτη αναφέρεται στο άδειασμα του σκουπιδοτενεκέ. Οπως αναφέρθηκε τον προηγούμενο μήνα, εδώ βάζουμε κάτι που δεν μας χρειάζεται πλέον, μέχρι να χρειαστούμε το χώρο που καταλαμβάνει στη δισκέτα, οπότε και ζητάμε να σβηστεί. Το σβήσιμο των περιεχομένων του σκουπιδοτενεκέ γίνεται με την παραπάνω επιλογή. Ας δούμε όμως πώς μετακινούμε κάτι προς το σκουπιδοτενεκέ. Ανοίγουμε το icon Trashcan (το αντίστοιχο παράθυρο εμφανίζεται στην . οθόνη). Ανοίγουμε τώρα το System και εμφανίζονται τα περιεχόμενά του στην οθόνη. Αν τα δύο παράθυρα επικαλύπτονται, μετακινήστε τα πάνω στην οθόνη έτσι ώστε να επικαλύπτονται το λιγότερο δυνατόν. Η μετακίνηση γίνεται πατώντας συνεχώς το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού πάνω στην μπάρα που γράφει το όνομα του παραθύρου και κινώντας το δείκτη μέσα στην οθόνη. Οπως μετακινήσαμε το παράθυρο, μετακινούμε και ένα icon: πατάμε το αριστερό mousebutton συνεχώς επάνω του και το κινούμε. Οπου αφήσουμε το πλήκτρο, εκεί θα μείνει το icon. Αν το αφήσουμε μέσα σε ένα άλλο παράθυρο, τότε το icon μεταφέρεται οριστικά μέσα στο συρτάρι που αντιπροσωπεύει αυτό το παράθυρο. Ετσι γίνεται και η μετακίνηση κάποιου icon μέσα στο σκουπιδοτενεκέ. Για παράδειγμα, παίρνουμε το MergeMen και το αφήνουμε στο σκουπιδοτενεκέ. Το drive δουλεύει για λίγο και το MergeMen άλλαξε κατοικία. Τώρα, μ' ένα απλό Empty Trash το ξεφορτωνόμαστε μια για πάντα. Μέχρι τότε, όμως, μπορούμε να το χρησιμοποιούμε κανονικά μέσα από το σκουπιδοτενεκέ, όπως μέσα από κάθε άλλο συρτάρι. Η μετακίνηση μπορεί να γίνει κι αλλιώς. Δεν είναι ανάγκη να ανοίξουμε το συρτάρι προορισμού και να τοποθετήσουμε μέσα του το icon που μετακινούμε. Αρκεί να φαίνεται στην οθόνη το icon του συρταριού προορισμού και επάνω του να αφήσουμε το icon που θέλουμε να μετακινήσουμε. Θα παρατηρήσατε ότι κατά τη μετακίνηση του MargeMen στο σκουπιδοτενεκέ, το πρωτότυπο σβήστηκε από το συρτάρι System κι αυτό είναι λογικό, μια και είναι ανόητο (συνήθως) να υπάρχει το ίδιο πράγμα δύο φορές στην ίδια δισκέτα. Αν όμως, αντί για το σκουπιδοντενεκέ, προορισμός ήταν η δισκέτα RAM DISK (το icon της φαίνεται στην αρχική οθόνη, πάνω από το icon της δισκέτας του workbench), τότε το πρωτότυπο θα έμενε στη θέση του κι ένα αντίγραφο με το ίδιο όνομα θα δημιουργόταν στη RAM DISK. Η δεύτερη επιλογή του μενού Disk - Initialize - είναι αυτή που προετοιμάζει μια δισκέτα για αναγνώριση από την Amiga και γράψιμο. Αν είναι καινούρια, τότε σβήνει και όλα τα προηγούμενα περιεχόμενά της. Αν π.χ. βάλετε στο Drive μια δισκέτα του "κουτιού", η Amiga δεν θα την αναγνωρίσει εμφανίζοντας κάποια μηνύματα λάθους. Αν τα ακυρώσετε όλα, επιλέξετε το icon της δισκέτας (το οποίο θα είναι DFO:BAD) και επιλέξετε το Initialize από το παραπάνω μενού και μετά από κάποιες εναλλαγές με το Workbench, αρχίζει με μια "αντίστροφη μέτρηση" το σβήσιμο της δισκέτας. Μόλις τελειώσουν όλα, εμφανίζεται στην οθόνη ένα icon με το όνομα Empty, το οποίο υποδηλώνει ότι η δισκέτα είναι άδεια και έτοιμη για γράψιμο. Σημειωτέον, για να γίνει το φορμάρισμα πρέπει η δισκέτα να είναι ελεύθερη για γράψιμο.

Παίζοντας με τα Icons

Ολα τα icons που εικονίζονται στην οθόνη του workbench μπορούν να τροποποιηθούν και να πάρουν το σχήμα που επιθυμεί ο χρήστης. Αυτό μπορεί πολύ εύκολα να γίνει με τη βοήθεια του IconEd (Icon Editor), ενός πολύ απλού σχεδιαστικού προγράμματος για τη διόρθωση των icons, το οποίο έρχεται μέσα στη δισκέτα Extras 1.3. Το πρόγραμμα περιέχει τα λίαν απαραίτητα για τη σχεδίαση: τον καμβά που εμφανίζεται ένα από τα εννέα σχήματα που μπορεί να διορθώνονται ταυτόχρονα (φαίνονται δεξιότερα στην οθόνη). Το μενού Color για την επιλογή ενός από τα τέσσερα χρώματα του Workbench. Το μενού Copy για το χειρισμό του καμβά (αντιγραφή από άλλη εικόνα – Copy from, απομνημόνευση καμβά – SnapShot, επαναφορά τελευταίας απομνημονευμένης εικόνας – Undo, ένωση με κάποια άλλη εικόνα – Merge With). Το μενού Move για μετακίνηση του σχήματος μέσα στον καμβά (In Frame) και για εναλλαγή δύο σχημάτων (Exchange). Το Text, το οποίο με το Write Into Frame μας βοηθάει να γράψουμε κείμενο μέσα σε icons (αφού το τοποθετήσουμε, διαλέξουμε το χρώμα και τον τρόπο σχεδίασης). Το Disk που με τα Load και Save μας δίνει τη δυνατότητα να φορτώσουμε τα υπάρχοντα icons για διόρθωση και μετά να τα ξανασώσουμε στη δισκέτα. Το Misk, το οποίο καθαρίζει τον καμβά (Clear This Frame) ή γεμίζει άδεια σχήματα με χρώμα (Flood Fill) ή μας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξουμε πόση απόσταση στην οθόνη θα έχει το icon από το όνομά του (Set Botton Border). Τέλος, το Hilite που με τις δύο επιλογές του (Inverse και BackFill) μας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξουμε το πώς θα εμφανίζεται το icon όταν επιλέγεται με το ποντίκι, δηλαδή τον τρόπο που θα χρωματιστεί. Προσοχή πρέπει να δοθεί στο ότι τα icons της Amiga δεν είναι όλα ίδια, αλλά πέντε διαφορετικών ειδών: Projects (για τις πληροφορίες ή τα δεδομένα των προγραμμάτων), tools (για τα προγράμματα), drawers (για τα συρτάρια – directories), disks (για τις δισκέτες), και garbage (για το σκουπιδοτενεκέ). Καθένα από αυτά έχει και διαφορετικές πληροφορίες για το αντικείμενο που αντιπροσωπεύει. Αυτό κάνει απαραίτητη ανάγκη να δηλώσουμε στον υπολογιστή, όταν θα σώσουμε το icon, τι τύπου είναι. Αυτό όμως είναι αδύνατο για το IconEd (δεν μπορείς που δεν μπορείς να ζωγραφίσεις, ούτε να σώσεις δεν σε αφήνει), ο οποίος σώζει το icon αυτόματα ίδιου τύπου με αυτό που είχε προηγουμένως φορτωθεί. Ετσι, αν π.χ. θέλουμε να διορθώσουμε το icon της δισκέτας του Workbench, πρέπει πρώτα να φορτώσουμε το ήδη υπάρχον icon και να το διορθώσουμε και, τέλος, να το σώσουμε. Σημειωτέον, ότι καθένα από τα εννέα icons που μπορούν να υπάρχουν, έχει δικό του τύπο. Αρχικά και τα εννέα είναι tools. Στο σώσιμο επίσης δίνεται η ευκολία να μη σωθεί όλος ο καμβάς, αλλά ένα μέρος του μόνο, πετυχαίνοντας έτσι καλύτερα οπτικά αποτελέσματα. Τέλος, για να φορτώσουμε ένα icon πρέπει να ξέρουμε πού ακριβώς βρίσκεται, δηλαδή σε ποιο συρτάρι (directory). Ετσι, π.χ. για να αναφερθούμε στο icon του SYSTEM, γράφουμε DFO:–SYSTEM το οποίο σημαίνει: ψάξε στο εσωτερικό drive για το System, ενώ για το icon του CLI DFO: SYSTEM/CLI το οποίο σημαίνει ψάξε στο εσωτερικό drive (DFO:) για το συρτάρι SYSTEM και εκεί μέσα για το CLI. Προσοχή, το συρτάρι που περιέχει το icon χωρίζεται από αυτό με μία '/ '.

Για το icon της δισκέτας γράφουμε DFO:DISK

Αλλα παραδείγματα:

DFO:UTILITIES /NOTEPAD για το icon του Notepad

DFO:TRASHCAN για το σκουπιδοτενεκέ

DFO:SHELL για το SHELL κ.λπ.

SYSTEM INTERFACE

Και περνάμε στο τελευταίο μενού, Special, αρχίζοντας με τα πιο απλά.

Last Error: Οπως αναφέρθηκε προηγουμένως, πολλά μηνύματα λάθους του workbench εμφανίζονται στην μπάρα των μενού. Μπορεί όμως κάποια από αυτά να μην προλάβει ο χρήστης να τα διαβάσει. Με την επιλογή αυτή ξαναεμφανίζεται το ίδιο μήνυμα στην μπάρα, αναβοσβήνοντας την οθόνη. Θα αναφέρουμε ότι το αναβόσβημα αυτό γίνεται κάθε φορά που το workbench ανακοινώνει κάποιο λάθος στην μπάρα των μενού.

Redraw: Αυτή η επιλογή θα χρειαστεί αν κάποιο πρόγραμμα κατά λάθος καταστρέψει την οθόνη (σβήσει παράθυρα, καταστρέψει icons κ.λπ.) προσπαθώντας να την επαναφέρει.

Version: Μας δίνει πληροφορίες για την έκδοση του workbench που χρησιμοποιούμε, αλλά και του KickStart της Amiga μας. KickStart είναι η μνήμη ROM που βρίσκετε στην Amiga και είναι υπεύθυνη για την εκκίνηση του συστήματος (δισκέτα με το χέρι), αλλά και για πάρα πολλά άλλα πράγματα στην Amiga. Συνήθως αναφέρεται σαν 1.2 ή 1.3 κ.λπ., όμως υπάρχει μια ακόμα πιο λεπτομερής περιγραφή του από τον αριθμό που αναφέρεται με την επιλογή του Version.

Clean Up: Εστω ότι ύστερα από μετακινήσεις icons, αντιγραφές και διαγραφές, το χάος επικρατεί μέσα στα περιεχόμενα ενός παραθύρου, με επικαλυπτόμενα icons, ονόματα που δεν φαίνονται κ.λπ., αντί να μετακινούμε ένα ένα icon σε μια πιο αξιοπρεπή θέση, απλά επιλέγουμε το icon του παραθύρου και δίνουμε Clean Up και τα πάντα μπαίνουν σε τάξη. Βέβαια,επειδή και οι υπολογιστές δεν είναι τέλειοι, πολύ συχνά τίποτα δεν διορθώνεται, είτε γιατί μερικά icons είναι μεγάλα, είτε τα ονόματά τους είναι μεγάλα, είτε το παράθυρο είναι μικρό για να τα χωρέσει... Ετσι, βάζει το χέρι του ο κακόμοιρος χρήστης και τακτοποιεί μόνος του. Βέβαια, αν αύριο ανοίξετε πάλι τον υπολογιστή σας και κοιτάξτε μέσα στο παράθυρο που μόλις χτες τακτοποιήσατε, θα δείτε ότι η σοφή σας Amiga λίγο την ένιαξε ο κόπος σας για το καθάρισμα και έχει κάνει τα πάντα όπως ήταν πριν.

Snapshot: Υπάρχει όμως τρόπος να μη γίνουν τα πάντα ίδια και να αναγκάσετε την Amiga σας να τηρήσει την τάξη. Επιλέγοντας τα τακτοποιημένα icons (προτιμότερο όλα μαζί) και δίνοντας Snapshot, ο υπολογιστής καταγράφει στο δίσκο τις θέσεις τους μέσα στο παράθυρο, τις οποίες και χρησιμοποιεί κάθε φορά που το ανοίγετε. Παραπέρα μπορούμε να ορίσουμε και τη θέση όπου θα εμφανιστεί το παράθυρο στην οθόνη κατά το άνοιγμα του icon που το αντιπροσωπεύει, αλλά και το μεγεθός του: αφού το βάλουμε όπου θέλουμε και ρυθμίσουμε τις διαστάσεις του (με τη βοήθεια των γνωστών gadgets των παραθύρων), επιλέγουμε το icon του και δίνουμε Snapshot. Τέλος, με τον ίδιο τρόπο μπορούμε να επιλέξουμε και τη θέση όπου θα εμφανίζεται το icon μιας δισκέτας πάνω στην οθόνη, αλλά και τα χαρακτηριστικά του παραθύρου της.

Ολα αυτά που εξηγήσαμε σε αυτό το άρθρο μπορούν να σας βοηθήσουν να φτιάξετε μια προσωπική σας δισκέτα του work-bench με τα δικά σας icons και τα δικά σας περιεχόμενα, έτσι ώστε να σας είναι πιο εύχρηστη. Ολα όμως τα παραπάνω σας δίνουν μια γενικότερη γνώση του τι μπορεί να κάνει ένας χρήστης με τη βοήθεια κάποιου λειτουργικού συστήματος. Σε άλλους υπολογιστές γίνεται με τον ίδιο τρόπο όπως και στην Amiga (Mac, Atari κ.λπ.), ενώ σε άλλους (MS-DOS, CP-M) με πιο παλιομοδίτικους τρόπους, όπου ο χρήστης πληκτρολογεί όσα θέλει να κάνει. Αυτός ο δεύτερος τρόπος, αν και πολυπλοκότερος, είναι πιο δυνατός από τον πρώτο.

Στην Amiga υπάρχει και αυτή η εναλλακτική οδός του πληκτρολογίου, την οποία θα αναπτύξουμε αναλυτικά σε επόμενα άρθρα.

KISWARE A.E.B.E.



KISWARE COMPUTERS



PC-XT (V20 / V30)
AT286 (12 / 16 / 20 MHz)
386 (20 / 25 / 33 MHz)
486 ISA (25 / 33 MHz)

COMPUTER KISWARE SYSTEMS
ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 93 - 546 43 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
☎ (031) 857.551 - 831.260
FAX (031) 831.260

- Οι τιμές περιλαμβάνουν το ΦΠΑ και αφορούν πληρωμή μετρητά.
- Ευκολίες γίνονται με τη σχετική επιβάρυνση.
- Τα μηχανήματα έχουν δωδεκάμηνη εγγύηση.
- Αποστολές με αντικαταβολή πανελλαδικά. Παραγγελία μπορεί να δοθεί με γράμμα ή τηλεφωνικά.Φυσικά τα είδη αυτά μπορείτε να τα βρείτε και σε μια σειρά συνεργαζόμενα καταστήματα σε όλη την Ελλάδα.
- Στον τομέα των υπηρεσιών παρέχουμε SERVICE Ηλεκτρ. Υπολογ.(H/Y) (CPC,C64,AMIGA,PC,τροφοδοτικά, Οθόνες κλπ). Τοποθετούνται Ελληνικά σε μηχανήματα απο το εξωτερικό.
- Στον τομέα του software προωθούμε προγράμματα της Singular,δικά μας και άλλων .

KISWARE PC-XT

640KB Ram - MGA - 360 KB FDD
1s - 2p - 1g - 102 Keyb - 12" Mon. **109.000 ΔΡΧ.**

20MB HD for XT + Controler	+	50.000
1MB Ram στο XT αντι 640K	+	5.000
1.2MB/1.44MB FDD αντι 360K	+	4.000
Κουτί Desktop με DISPLAY Ταχύτητας	+	12.000
Κουτί Mini Tower με DISPLAY Ταχύτητας	+	15.000
Monitor 14" αντι 12"	+	7.000
EGA Color Monitor + EGA Card	+	72.000

KISWARE AT286-12

1 MB Ram - 1.2 MB FDD - MGA
2s - 2p - 1g - 102Keyb. - 12" mon. **148.000 ΔΡΧ.**

Κουτί Desktop με DISPLAY Ταχύτητας	+	12.000
Κουτί Mini Tower με DISPLAY Ταχύτ.	+	15.000
Monitor 14" αντι 12"	+	7.000
2o Drive 1.2MB/1.44MB	+	21.000
40 MB HD AT Bus (28ms)	+	62.000
80 MB HD AT Bus (19ms)	+	102.000
125MB HD AT Bus (19ms)	+	126.000
210MB HD AT Bus (15ms)	+	216.000
2 MB Ram αντί 1 MB	+	20.000
VGA Monochrom Set	+	23.000
Super VGA Monochrom Set(1024x768)	+	50.000
VGA Color Set	+	80.000
Super VGA Color Set(1024x768)	+	122.000
Κουτί Tower	+	29.000

KISWARE AT286-16

Λοιπά χαρακτηριστικά όπως το 286 - 12 **155.000 ΔΡΧ.**

KISWARE 386SX-16

1 MB Ram - 1.2 MB dd - 2s- 2p- 1g
102Keyb. - 14" οθονη - Κουτί με DISPLAY **192.000 ΔΡΧ.**

KISWARE 386 - 25

1 MB Ram - 1.2 MB dd - 2s- 2p- 1g
102Keyb. - 14" οθονη - Κουτί με DISPLAY **252.000 ΔΡΧ.**

KISWARE 386-33/64 CACHE

1 MB Ram - 1.2 MB dd - 2s- 2p- 1g
102Keyb. - 14" οθονη - Κουτί με DISPLAY **292.000 ΔΡΧ.**

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

KISWARE 486-25/128 CACHE

4 MB Ram - 1.2 MB dd - 2s- 2p- 1g
102Keyb. - 14" οθονη - Κουτί με DISPLAY **500.000 ΔΡΧ.**

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

KISWARE 486-33/128 CACHE

4 MB Ram - 1.2 MB dd - 2s- 2p- 1g
102Keyb. - 14" οθονη - Κουτί με DISPLAY **550.000 ΔΡΧ.**



MOTHERBOARDS

(Κεντρικές Πλακέτες για να αναβαθμίζετε τα συστήματά σας με μικρό κόστος,αρκεί να ακολουθούν τις standard προδιαγραφές. Τα συστήματα KISWARE ακολουθούν όλες τις standard προδιαγρ.)

486-33MHz/128kb cache (0kb Ram)	378.000
486-25MHz/128kb cache (0kb Ram)	346.000
386-33MHz/64kb cache (0kb Ram)	183.000
386-25MHz (0kb Ram έως 8MB)	127.000
386SX-20MHz (0kb Ram έως 8MB)	85.000
386SX-16MHz (0kb Ram έως 8MB)	70.000
286-16MHz (0kb Ram έως 5MB)	33.000
286-12MHz (0kb Ram έως 5MB)	28.500

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

NORIS DATA 40 x 3,5"	1.700
NORIS DATA 50 x 5,25"	1.700
NORIS DATA 80 x 3,5"	2.000
NORIS DATA 100 x 5,25"	2.000
QUICKJOY 80 x 3,5" VAN3	2.500
QUICKJOY 80 x 5,25" VAN5	2.500
MEDIA BOX ΣΥΡΤΑΡΩΤΗ 5,25"	7.000
MEDIA BOX ΣΥΡΤΑΡΩΤΗ 3,5"	6.000

ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΙΑ PCs

AdLib MUSIC CARD	39.000
SOUNDBLASTER CARD	56.000
C / MS KIT ΓΙΑ SOUND BLASTER	13.000



JOYSTICK

QUICKJOY

SV 119 QJ JUNIOR	1.500
SV 122 QJ II	2.000
SV 123 QJ III SUPERCHARGER	3.000
SV 124 QJ II TURBO	3.000
SV 125 QJ V SUPER BOARD	6.500
SV 126 QJ VI JET FIGHTER	4.500
SV 127 QJ VII TOPSTAR (Διαφ.)	6.500
SV 128 QJ VIII MEGABOARD	8.500
SV 130 QJ IR (Ασύρματο)	9.500
SV 140 QJ ENTERPRISE	11.500
SV 227 QJ TOPSTAR (PC)	6.500
SV 202 QJ M6 (PC)	4500

QUICKSHOT

QS I	1.500
QS II	2.000
QS 131 (APACHE 1)	2.000
QS 130 F (PYTHON 1)	3.000
QS II PLUS	3.000
QS 128 MAVERICK 1	5.000
QS 113 (PC)	4.000
QS 123 WARRIOR 5-(PC)	4.000

ΑΞΕΣΟΥΑΡ

Mousepad αντιστατικό (Noris Data)	1.300
Monitor Filter 12" (Noris Data)	3.000
Monitor Filter 14" (Noris Data)	3.500
Monitor Stand (Βάση Οθόνης) 12" / 14"	3.500
Printer Stand DS80 (Noris Data)	3.500
Printer Stand Helit	4.000
Πλαστικό κάλυμμα Amiga 500	2.000
Disk Notcher (κόφτης δισκ.)	1.000
Βάση Tower πλαστική	4.000
Βάση Tower μεταλλική με ρόδες	8.000
Θήκη για ποντίκι (mouse pocket)	700
καθαριστική δισκέττα 5.25" ή 3.5"	1.000
Στρεφόμενος βραχίονας οθόνης	25.500

ADD-ON-CARDS

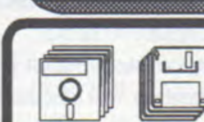
Game card GC2 (4.77 - 16 MHz)	4.000
8255 I / O card	22.000
IEEE 488 card	57.000
AD / DA card 16 kanal / 12 bit	30.000
Disk Controller card 2x1.44 MB (XT)	8.000
Eprom card 4 θέσεων / 2716 - 27512	45.000
Multi I / O (S,P,CL,G,FDD Contr.) (XT)	13.000
Multi I / O XT / AT (2S,P,G)	8.000
Parallel Printer card	5.000
Serial card	5.500
Ram expansion card 4MB / 0 kb (16bit,AT)	25.000

ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ PROFEX 14" pal/secam, έγχρωμη , με telecontrol 40 κανάλια ,φορητή κεραία,είσοδο scart.	100,000
FAX TELECOPYMAT 200	167,000



AMIGA Commodore

AMIGA 2000 (1MB,1DD,MOUSE)	230.000
AMIGA 500 (512KB,1DD,MOUSE)	115.000
MONITOR 1084S (STEREO)	80.000
HD 20 MB για A500	125.000
HD 40 MB Filecard για A2000	155.000
COMMODORE 64 με Joystick & 3 games	38.000
Genlock Y-C Super VHS για AMIGA	162.000
2o drive για AMIGA 500 εξωτερ.	26.500
2o drive για AMIGA 2000 εσωτ.	22.500
Sound Sampler Stereo	15.000
Midi Interface για A500/A2000	11.000
512 KB Ram Exp. + Clock (A500)	18.000
A501 Commodore Ram Exp.+Cl.	24.000
1.8 MB Ram Exp. + Clock (A500)	50.000
Hard disk Controller SCSI (A2000)	45.000
A520 Amiga TV Modulator	8.000
Digi - Viue Gold 4.0	48.000
2 MB RAM CARD (A2000)	62.000
2MB RAM CARD (SUPRA)	82.000
Vortex AT emulator (ATONCE)	68.000
KCS PC-POWER BOARD (A500)	89.000



ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ

5.25 " 2S / 2D (360 KB)	
NONAME	90
Profex, Presision	100
Fuji, Basf, Datalife, Kodak	200
Datalife Plus (teflon), 3M	250
5.25 " 2S / HD (1.2 MB)	
NONAME	200
Profex, Presision	300
Fuji, Basf, Datalife, Kodak	350
Datalife Plus (teflon)	400
3.5 " 2S / 2D (720 KB)	
NONAME	150
Profex	250
Presision, Verex	300
Datalife, Kodak, Fuji, Basf, 3M	350
3.5 " 2S / HD (1.44 MB)	
NONAME	350
Profex, verex	450
Fuji, Kodak, Datalife	500
3" MAXELL (for Amstrad)	800

Οι τιμές ισχύουν για ποσότ. 10 τεμ. και άνω

ΧΑΡΤΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗ - ΕΤΙΚΕΤΤΕΣ

12" X 240 mm (A4) 60 g / m2 - 1000 φύλλα	2.500
11" X 15" (A3) 2300 φύλλα	8.000
ετικέττες αυτοκόλλητες για φακέλους αλληλογρ.	1.500

ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ - KEYBOARDS

Keyboard 102 keys XT / AT (English)	10.500
Keyboard 102 keys XT / AT (με ελληνικά)	13.000
Keyboard 102 keys XT / AT (γερμανικό)	10.500

Ακόμη θα βρείτε : Printer,Plotter,Vga card,Οθόνες,Mouse,Modem,Ram-chips,Τοπικά Δίκτυα,Laptop, Μαθ. συνεπεξεργαστές, Ειδικά φίτρα οθόνης,Scanner, Dizitizer, καλώδια διάφορα, μελανοταινίες

PROGRAMMING

ATARI ST SELF MODIFYING CODE

του Αποστόλη Μουρελάτου

Απ' αυτό το τεύχος και κάθε μήνα, θα βρίσκετε σ' αυτή τη στήλη χρήσιμα προγράμματα για δημοφιλείς οικιακούς υπολογιστές. Αρχίζουμε με μια ρουτίνα, που αναλαμβάνει να προστατέψει τα προγράμματά σας από τους ανεπιθύμητους αντιγραφείς.

Σίγουρα όλοι θα έχετε ακούσει ή αντιληφθεί τη λεγόμενη "πειρατεία" λογισμικού (software). Με αφορμή την παρουσία αυτού του φαινομένου, όχι μόνο στον ελληνικό χώρο αλλά και στον παγκόσμιο, αναπτύχθηκαν από τους προγραμματιστές διάφορες τεχνικές προστασίας των προγραμμάτων τους. Μια από αυτές τις τεχνικές είναι και ο "αυτομεταβαλλόμενος κώδικας" (self modifying code) που θα αναλύσουμε παρακάτω.

Κάθε προστατευόμενο ή αλλιώς κλειδωμένο πρόγραμμα περιέχει και κάποια υπορουτίνα που προκαλεί τον έλεγχο της εγκυρότητας του χρήστη και του προγράμματος. Αυτή η υπορουτίνα καλείται κώδικας προστασίας (protection code). Ο κώδικας αυτός συνίσταται από κάποιο είδος διαβάσματος της δισκέτας και ακολουθείται από μια επαλήθευση των δεδομένων ενός συγκεκριμένου sector.

Εμείς θα εξετάσουμε πώς ένα πρόγραμμα μπορεί να κάνει τον έλεγχο προστασίας χωρίς να περιέχει τον κώδικα προστασίας. Δηλαδή, με άλλα λόγια, πώς το ίδιο το πρόγραμμα θα μπορέσει να δημιουργήσει την υπορουτίνα ελέγχου κατά τη διάρκεια του τρεξίματός του. Για να επιτευχθεί αυτό, χρησιμοποιούνται μεταβαλλόμενες περιοχές δεδομένων ή άλλα κομμάτια του προγράμματος, τέτοια ώστε να δημιουργούν ένα σύνολο εντολών ελέγχου.

Ασφαλώς είναι κατανοητό ότι αυτή η τεχνική εφαρμόζεται πολύ πιο εύκολα σε γλώσσα προγραμματισμού assembler ή από γλώσσες που μπορούν να κάνουν κλήση σε υπορουτίνες assembler.

Ως παράδειγμα, υποθέστε ότι το "κλειδί" ελέγχου του κλειδώματος είναι στο sector 2, track 79, πλευρά 1. Για να επαληθεύσετε την ύπαρξή του, θα πρέπει να διαβάσετε αυτόν τον sector μέσα από το XBIOS. Η λίστα SELEMOD C είναι γραμμένη σε γλώσσα προγραμματισμού C, ενώ η SELEMOD.LST σε GFA BASIC, και σκοπό τους έχουν να δημιουργήσουν την υπορουτίνα που κάνει κλήση στο XBIOS, για να πραγματοποιήσει το διάβασμα του συγκεκριμένου τομέα της δισκέτας. Η ρουτίνα από μόνη της δεν κάνει την κλήση, αλλά φτιάχνει μια υπορουτίνα σε assembler μέσα σε έναν πίνακα δεδομένων.

Δηλαδή, κατασκευάζει ένα δυαδικό πίνακα, τον οποίο ο ATARI ST τον μεταφράζει σε εντολές που στη συνέχεια κάνουν κλήση στο XBIOS. Ετσι, ο οποιοσδήποτε ενοχλητικός hacker, που θα προσπαθήσει να σπάσει το κλείδωμα του προγράμματός σας, δεν θα βρει τις εντολές που ψάχνει στο ανάλογο αρχείο της δισκέτας σας, και φυσικά δεν θα μπορέσει να "αφαιρέσει" την εντολή διαβάσματος του κώδικα προστασίας.

```
/* Sample XBIOS call from self modifying  */
/* code. Can do any XBIOS call including  */
/* floprd                                 */
/* written by Apostolos Mourelatos        */
int  device,sector,track,side,ret;
int  sector_buffer[256];
int  area[14],*p;   /* area for code */
int  (*q)();        /* pointer to sub */
make_trap()
{
/******** the code to construct for the trap subroutine ****************/
/**  move.l  (sp)+,hoho(pc) ***** ******* m68000 wont allow this ********/
/*   move.l  a1,-(sp)              * save a reg on the stack           */
/*                                       2F 09                         */
/*   lea     hoho(pc),a1           * get the program relative address  */
/*                                       43 FA 00 12                   */
/*   move.l  4(sp),(a1)            * save orig return addr in hoho     */
/*                                       22 AF 00 04                   */
/*   movea.l (sp)+,a1              * restore reg we destroyed          */
/*                                       22 5F                         */
/*   addq.l  #4,sp                 * simulate taking return addr off   */
/*                                       58 8F                         */
/*   trap          #14             * *finally* do trap                 */
/*                                       4E 4E                         */
/*   move.l  hoho(pc),-(sp)        * restore return address            */
/*                                       2F 3A 00 04                   */
/*   rts                           * go home                           */
```

PROGRAMMING

```
/*                                                    4E 75                    */
/* hoho ds.l 1                                        00 00 00 00              */
/* therefore code must be                                                      */
/* 2F09 43FA 0012 22AF 0004 225F 588F 4E4E 2F3A 0004 4E75 0000 0000          */
/******************************************************************************/
    p = &area[0];   /* setup the pointers */
    q = p;
/* fill in area */
    area[0] = 0x2F09;
    area[1] = 0x43FA;
    area[2] = 0x0012;
    area[3] = 0x22AF;
    area[4] = 0x0004;
    area[5] = 0x225F;
    area[6] = 0x588F;
    area[7] = 0x0E0E;    /* note not real trap instruction yet */
    area[8] = 0x2F3A;
    area[9] = 0x0004;
    area[10] = 0x4E75;
    area[11] = 0;
    area[12] = 0;
/* construct the real trap instruction */
    area[7] += 0x4040;
/* now use XBIOS to read 1 sector - as documented for "floprd()" */
    device = 0;    sector = 2; track = 79; side = 0;
    ret = (*q)(8,sector_buffer,0L,device,sector,track,side,1);
    if (ret >= 0) {
        /* bad sector missing */
        /* have code here to abort program */
    }
}

Dim Sec%(128)     !  Area to hold sector
Dim Mcode%(7)     !  Area to hold machine code routine
Asec%=Varptr(Sec%(0))        ! get address of sector
Amcode%=Varptr(Mcode%(0))    ! get address of machine code routine
Rem    written by Apostolos Mourelatos
Rem    Build machine code routine in array
Rem    Note: Just for fun all the even words are put in first,
Rem          then all the odd words. In this way, the words in the
Rem          Data statements don't look like instructions
For J%=0 To 24 Step 4
  Read I%                 ! get 2 bytes of machine instructions
  Dpoke Amcode%+J%,I%     ! set it into array
Next J%
For J%=2 To 22 Step 4
  Read I%                 ! get 2 bytes of machine instructions (odd words)
  Dpoke Amcode%+J%,I%     ! set it into array
Next J%
Add Mcode%(3),&h4040      ! make TRAP 13 call
Rem    Setup parameters for call
Device%=1      !  0 is floppy "A:" and 1 is floppy "B:"
Sector%=1      !  Sector number (1 to 9 or 1 to 10)
Track%=0       !  Track number (0 to 79 or 0 to 81)
Side%=0        !  Disk Side, 0 is normal (or single sided), 1 is other side
Rem    issue the XBIOS call to do floppy read via machine code routine
Ret%=C:Amcode%(8,L:Asec%,L:0,Device%,Sector%,Track%,Side%,1)
Rem    print the results
Print "Return code = ";Ret%
For I=0 To 15
  Print Hex$(Sec%(I))
Next I
Data &h2f09,&h0012,&h0004,&h588f,&h2f3a,&h4e75,0
Data &h43fa,&h22af,&h225f,&h0e0e,&h0004,0
```

COMPUTERS

AMIGA 500 1,3 ΠΩΛΕΙΤΑΙ Ή ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΕΤΑΙ ΜΕ ATARI ST. ΔΩΡΟ ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ATARI. ΤΗΛ.: 4972732, Ντόμης Παύλος.

Πωλείται AMIGA 500 αμεταχείριστη + προγράμματα μόνο 95.000 δρχ.!!! Επίσης έγχρωμο monitor Commodore 1084 μόνο 60.000 και εκτυπωτής STAR LC - 10 δρχ. 40.000!!! Τηλ.: 6394946.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 με εγγύηση MEMOX, φίλτρο οθόνης OLYMPUS και MONITOR 1084 στην τιμή των 135.000 δρχ. Τηλ.: 5912963, Κώστας.

AMIGA 500 + 1084S + Μνήμη + Drive + Sampler + Midi + Joystick + 100 Δισκέτες. ΟΛΑ ΜΑΖΙ 210.000 Δρχ. Τηλ.: 9708138.

AMIGA 500 + Επέκταση, εγγύηση MEMOX, 90 δισκέτες + δισκετοθήκη, Joystick και άλλα, μόνο 130.000!! Μάρκος τηλ.: 7516228.

AMIGA 500, 1 MB + monitor 1084S + 1/2 χρόνο εγγύηση + 50 δισκέτες γεμάτες προγράμματα + joystick + βιβλία + κάλυμμα 190.000. Τηλ.: 2631088.

Amiga 500 1 MB RAM, 1084 monitor 200 δισκέτες joystiks. ΤΙΜΗ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ, Τηλ.: 9718189 απόγευμα.

Πωλείται AMIGA 500 και Archimedes 3000 + Προγράμματα. Δίνονται και ξεχωριστά. Τιμή συζητήσιμη. Επίσης πωλείται και Monitor Philips 8833 έγχρωμο και στερεοφωνικό.

Αποθήκη προσφέρει Amiga 500 + 1084 monitor. Τιμές εισαγωγής. Επίσης εξωτερικό drive για Amiga - Atari Cumana. Μνήμες 512 K + clock. Hard disk για Atari ST 30 - 85 MB. Ειδικές τιμές για μουσικούς - σπουδαστές. I.C.B., Αιτωλίας 57, Αγία Παρασκευή. Τηλ.: 6380411 και 6399738.

AMIGA 500 ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ, MONITOR ΕΓΧΡΩΜΟ COMMODORE 1084 ΠΟΝΤΙΚΙ, ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ COMMODORE MPS 1.230 ΒΙΒΛΙΑ ΧΡΗΣΗΣ 30 ΔΙΣΚΕΤΕΣ 140.000 ΔΡΑΧΜΕΣ. ΤΗΛ.: 7239918 (8-10 Μ.Μ.), ΝΙΚΟΣ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amiga 500 + Monitor Philips CM8833 με 1 MB μνήμη + Drive + NTSC/PAL switch + φίλτρο + καλύμματα + manuals + joysticks + new games - utilities + δισκετοθήκη. Σε άριστη κατάσταση. Τιμή ευκαιρίας. Τηλ.: 2919361. Αρης, 4-11 μ.μ.



AMIGA 500, άριστη κατάσταση, Mb, 100 δισκέτες με τα καλύτερα games, δισκετοθήκη και joystick, 24 περιοδικά ACE και CU μόνο 175.000 δρχ. Θεσσαλονίκη, τηλ.: 273265, Θανάσης.

ATARI 520 ST αμεταχείριστο + δισκέτες μόνο 75.000 δρχ.!!! Επίσης έγχρωμη οθόνη για ATARI μόνο 60.000!!! Σπύρος, τηλ.: 6380435.

ATARI 1040 STFM Με 4 MB μνήμης, μονόχρωμη οθόνη SM-124 170.000. Εκτυπωτής STAR LC24-10, 75.000 δρχ. Αντώνης, τηλ.: 5121677 μετά τις 5 μ.μ.

ATARI 520 STFM + έπιπλο + 48 δισκέτες + TV Modulator + Joystick + δισκετοθήκη + καλύμματα σε τιμή έκπληξη, τηλ.: 9929985, Μιχάλης.

ΥΠΕΡΕΥΚΑΙΡΙΑ. Πωλείται ATARI 1040 STF με πολλά δώρα. Αριστη κατάσταση. Τιμή έκπληξη. ΤΑΣΟΣ, τηλ.: 9847643 (14:30 -19:00).

ATARI 520ST με μονό drive και MODULATOR για σύνδεση με τηλεόραση μόνο 60.000 δρχ.! Φόρης, (031) 697087.

ATARI 520 ST + Euroconnector - modulator + εφαρμογές + πολλά GAMES + 60 δισκέτες ΜΟΝΟ 75.000!! Τηλ.: (031) 938729.

OLIVETTI PC. Πωλείται με πράσινη οθόνη, 640 KB μνήμη, παιχνίδια ή προγράμματα. Σε άριστη κατάσταση. Τιμή 78.000 δρχ. Στέλιος, τηλ.: 2833768.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ! XT - 12 MHz με Dual 14", 102.000 δρχ. AT 286 - 16 MHz με VGA Color, 221.000 δρχ. 386 - 33/64 K. Cache με S-VGA Color, 470.000 δρχ. Ζητήστε ΔΩΡΕΑΝ πλήρη τιμοκατάλογο. Αντικαταβολές - Service H/Y. Τηλ.: (031) 825431, ΚΟΓΚΙΤΣΙΔΗΣ - ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ.

PC/XT 640K, ΙΚΑΡΟΣ, 10 MHz + προγράμματα. 100.000 δρχ. Βοήθεια μετά την αγορά. Τηλ.: 6514379, Ηλίας.

Πωλείται IBM Compatible 640 K 10 MHz, 2 drives 5 1/4" σκληρό δίσκο 32 MB και μονόχρωμο monitor 140.000 δρχ. μετρητά. Τηλ.: 2820413, Μιχάλης.

AMSTRAD PC1512. Αχρησιμοποίητο έγχρωμο 1 FDD, πολλές δισκέτες. Δώρο SEGA MASTER SYSTEM. Τιμή ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ. Τηλ.: (0371) - 23211. (Απογεύματα, Θανάσης).

FANTASTIC! PC with mouse, joystick, Sierra adventures, games, professional programmes, diskcase! CALL NOW: 2754314 for Lambros.

IKAROS PC/XT 640 K με 1 FDD 5 1/4" με HD 30 MB γεμάτο προγράμματα όπως Autocad, Delux paint 2, Norton utilities και πολλά άλλα και επίσης έγχρωμη van οθόνη και πολλά άλλα. Τα παραπάνω μαζί με βιβλία και δισκέτες μόνο 200.000!!! Τηλ.: 9013866, Μπαρσαμιάν Αρντάς.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 1640 SD, 1 FDD 5,25", σκληρός 30 MB, mouse, πολλά προγράμματα, κ. Γιώργος, 7780473.

AMSTRAD 1640, HD 20 MB, seagate, FD 5,25, Μονόχρωμη, Mouse, wordprocessor, spreadsheet, γλώσσες, βιβλία καλύμματα. Τηλ. (031) 445229 ΤΙΜΗ: 180.000.

EUROPC II + έγχρωμη οθόνη 14" + 2 drives + mouse + 640 KB μνήμη + manuals. Αριστη κατάσταση, 175.000 δρχ. Τηλ: 6832675, ΠΑΡΙΣ.

Apple Macintoch 512K, δυνατότητα επέκτασης 4 MB, 2 Disk Drives 400 K, Mouse, Πλούσιο Software, παιχνίδια. Τηλ.: 6916588.

Amstrad 6128, προγράμματα, παιχνίδια, τροφοδοτικό, μόνιτορ, βιβλία, δισκετοθήκη, printer Amstrad, Ευκαιρία: 85.000 όλα. Κώστας, 8215908.

AMSTRAD CPC 6128 σε άριστη κατάσταση έγχρωμο μόνιτορ, δισκέτες, καλώδιο για κασετόφωνο, τηλ: 9700989 - 9704135.

AMSTRAD 6128 πράσινος. Αριστη κατάσταση + ελληνικό manual + περιοδικά + joystick + παιχνίδια μόνο 45.000 δρχ. Τηλ.: 9915072, Αρης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 + πολλές δισκέτες + πολλά παιχνίδια σε πολύ καλή κατάσταση. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 6715269, Λεωνίδας.

AMSTRAD 6128 πράσινος + φίλτρο + joystick + δισκετοθήκη + 200 παιχνίδια + Discology, άριστη κατάσταση 100.000 δρχ. Τηλ.: 8131055.

Πωλείται AMSTRAD 6128 + έγχρωμη οθόνη + TOP Games εφαρμογές + οδηγίες + Αριστη κατάσταση, Μόνο 75.000. Τηλ.: 6380435, Σπύρος.

AMSTRAD 6128 + πράσινο Monitor, αχρησιμοποίητο + Games + εφαρμογές + εκπαιδευτικά. Αριστη Κατάσταση και τιμή μόνο 53.000!!! Τηλ. 6394946.

Amstrad 6128 Εγχρωμος + Οδηγίες + Πολλά Games + Προγράμματα + joystick πουλιούνται μαζί ή ξεχωριστά 75.000, Σπύρος, 6851640.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 με φίλτρο, προγράμματα, 60 παιχνίδια, βιβλία κ.λπ. Τηλ.: 6536657. Προλάβετε. ΑΝΔΡΕΑΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 με έγχρωμη οθόνη + 30 παιχνίδια + ελληνικό manual, μόνο 65.000 δραχμές. 6532145.

AMSTRAD 6128 πράσινος, άριστη κατάσταση, ξένο manual 50.000 δρχ. ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ Τηλ.: 310427 Σίμος ή Χριστόφορος.

Πωλείται AMSTRAD 6128 έγχρωμη οθόνη + παιχνίδια + εφαρμογές + manuals + 20 Δισκέτες 85.000 δρχ., τηλέφωνο 4973273, Χρήστος.

ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΑΡΙΣΤΗ Κατάσταση, έγχρωμη οθόνη ΠΟΛΛΑ ΕΚΛΕΚΤΑ παιχνίδια, Θεόδωρος, τηλ.: 9825727, 3 p.m. - 5 p.m.

COMMODORE 64 + τροφοδοτικό + modulator + κασετόφωνο + 100 games + 1 joystick + βιβλίο + 15 περιοδικά, 40.000 Δήμος, 7230224.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Αχρησιμοποίητο Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια μόνο 33.000!!! Επίσης, Disk Drive 1541 + δισκέτες 33.000!!! 6394946, Σπύρος.

COMMODORE 64 ελάχιστα χρησιμοποιημένο, πράσινο μόνιτορ, HANTAREX BOXER 12, δεκάδες προγράμματα (πολλά original), κασετόφωνο, ρυθμιστικό κασετοφώνου 50.000 δρχ., τηλ.: 8028063 Γιάννης (μετά τις 6 μ.μ.).

Πωλείται Commodore 64 + Drive 1541 + 50 Δισκέτες με προγράμματα + ΕΠΙΠΛΟ ΓΙΑ COMPUTER! ΑΡΙΣΤΗ Κατάσταση, τηλ.: 8219024 (5-10 μ.μ.) Γιάννης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 128 + disk drive + δισκέτες + βιβλία, άριστη κατάσταση. Τιμή ευκαιρίας, τηλ.: 8060366, Αγγελος

Πωλείται Spectrum 128 K και δύο joysticks, interface και 43 παιχνίδια μόνο 30.000, τηλ.: 4829510.

Ευκαιρία! Spectrum 128-3 δισκέτα 3 ιντσών. Οθόνη πράσινη Hantarex δυνατότητα σύνδεσης Hardware. 40.000 δρχ. Τηλ.: 8625231.

SOFTWARE

AMIGA 1.2-1.3 SOFTWARE - HARDWARE. Πωλούνται Παιχνίδια, UTILITIES από τεράστια συλλογή. Ολα VIRUS FREE 100%. Συνεχής Ανανέωση - τιμές καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Κατασκευάζουμε παντός τύπου προγράμματα σε ASSEMBLY (και INTROS). Από Hardware Printer Buffers, Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 0.5 MB, 2 MB καθώς και 8 MB με 2 MB Populated. Εξωτερικά DISK DRIVES 3.5". Τέλος, HARD DRIVES, SAMPLERS, DIGITIZERS, MIDIS, ACTION REPLAY 2, AT-ONCE, Βιβλία Προγραμματισμού κ.λπ. ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΔΙΣΤΟΜΟΥ 44, ΤΗΛ.: 5620754.

* **AMIGA CONCERTED CLUB** ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ:

1. Τα πιο εκλεκτά GAMES στις ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ.
2. Ο,τι καινούριο περαλαμβάνεται από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ.

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΤΩΡΑ στο Γιώργο (01) 9217984. Θα ΕΚΠΛΑΓΕΙΣ ΜΕ τις φθινοπωρινές ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ και τα δώρα μας.

Το * A.C.C. * ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ

1. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ
2. ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης
3. Αποστολές σ' όλη την Ελλάδα
4. Πλήρη κατάλογο HINTS και λύσεις, εντελώς δωρεάν.
5. ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ.

ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΜΕΪΝΤΑΝΗ 25, ΚΟΥΚΑΚΙ (10-12 π.μ.), (5-7 μ.μ.), (10-11 μ.μ.)



ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟ AMIGA HOUSE! Παραλαβές 100 προγραμμάτων δύο φορές εβδομαδιαίως από ΓΕΡΜΑΝΙΑ. Περιζήτητα utilities& demos! Ταχεία παράδοση εντός ΤΡΙΩΝ ωρών και ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ. ΕΝΗΜΕΡΩΘΕΙΤΕ για το CLUB. Σας ΣΥΜΦΕΡΕΙ! Στα τηλέφωνα: 7661056 (9:00 π.μ. - 3:00 μ.μ.) Νίκος και 7526067 (6:00 μ.μ. - 9:00 μ.μ.) Θοδωρής

ATHENS AMIGA CLUB. Τα έχουμε όλα. Πρώτα από όλους. Τιμές ΣΟΚ. Τηλεφωνήστε τώρα στο: 9921454, ΛΟΥΚΑΣ ΞΑΠΛΑΝΤΕΡΗΣ, ΑΙΓΑΙΟΥ 31, Ανω Καλαμάκι.

AMIGA SOFTWARE BEYONDERS GAMES, UTILITIES πωλούνται ΜΟΝΟ 300 δρχ. + DISK !!! Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Στέλνονται αντικαταβολές παντού σε ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΡΕΚΟΡ!!! Εισάγονται από τους QUARTEX, FAIRLIGHT. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στον ΑΓΓΕΛΟ στο (01) 2752205, για να σας στείλουμε ΔΩΡΕΑΝ τον ΠΛΗΡΗ ΚΑΤΑΛΟΓΟ που διαθέτουμε. ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ Σπυρόπουλος Αγγελος, Ομορφοκλησιάς 35, Καλογρέζα.

AMIGA GERMAN CLUB, 250 δρχ. η δισκέτα!!. ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ στις νέες παραλαβές (ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ανανέωση), Συλλογή από 2.000 τίτλους. Τηλ.: (01) 9337364. ΒΑΣΙΛΗΣ ΘΕΟΔΩΡΙΔΗΣ, ΣΤΑΔΙΟΥ 61, Ν. ΣΜΥΡΝΗ.

"THE USER CLUB HOTLINE" THE BEST SOFTWARE FOR: AMIGA - ATARI ST - IBM PC AND COMMODORE 64. Αν θέλετε τα πραγματικά ακυκλοφόρητα GAMES και ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ με μεγάλες παραλαβές κάθε Τρίτη και Παρασκευή κατευθείαν από τα 27 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GROUP ALL OVER THE WORLD, THEN CALL US. AMIGA Disk + Game= 250 δρχ. Atari ST Disk + Game= 350 δρχ. IBM PC (5 1/4" - 3 1/2") Disk + Game= 300 δρχ. COMMODORE 64 Call For Info! Ακόμα, ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟΙ, μπορούμε να σας προμηθεύουμε ό,τι έρχεται κατευθείαν από το εξωτερικό την ίδια μέρα!

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: AMIGA SOFTWARE σε χαμηλές τιμές. Νέες κυκλοφορίες. Τεράστια συλλογή. ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ. ΗΛΙΑΣ ΤΣΑΒΔΑΡΟΓΛΟΥ, ΘΕΡΙΣΟΥ 12, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ. ΤΗΛ.: (031) 731535, 620827.

AMIGA Utilities, Manuals, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ: Midi, Hard Disk, Expansion Ram, 68020/030 Accelerators. NEW FAT-AGNUS 1 MB Chip Ram. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε με την AMIGA σας. Εξειδικευμένο SERVICE, Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Τηλ.: 2475030, Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4, 133 41 ΑΘΗΝΑ.

HOTLINE CLUB Το Νο 1 CLUB ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ... ΑΞΙΖΕΙ!!! Καθημερικά από 3 μ.μ. - 11 μ.μ.. Τηλ.: (0247) 22910, ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΝΑΣΙΟΣ, ΚΑΤΩ ΠΑΤΕΛΟ, ΛΕΡΟΣ.

AMIGA. Software για τηλεοπτικούς σταθμούς, βιντεολήπτες, φωτογράφους. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΟΤΤΟ (Digitech). Επεκτάσεις μνήμης (16.000), Digitizers, Genlocks, Hard - disks. Επισκευές - SERVICE αυθημερόν. Τηλ.: 7662762, 8:30 - 2:30. Γιάννης Τσαμάκος - DIGITECH, Κολοκοτρώνη 158 - Βύρωνας.

AMIGA CLUB VOULA'S Ο,τι παιχνίδι - πρόγραμμα θέλετε μόνο σε εμάς. ΠΛΗΡΗΣ ΣΥΛΛΟΓΗ. Τηλ.: (01) 8958173, VICKY - THEO, Θοδωρής Αϊδίνης, Παύλου 99, Βούλα.

ATOMIC COMMODORE CLUB. Ολα τα καινούρια προγράμματα για AMIGA. Εβδομαδιαίες παραλαβές από το εξωτερικό. Ταχεία παράδοση και αντικαταβολή. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!!! Νίκος. Τηλ.: (01) 7651949, (9.00 - 4.30 π.μ.) και (8.30 - 10.00 μ.μ.).

AMIGA - COMMODORE!! Ο,τι πρόγραμμα θέλεις, ΕΜΕΙΣ το έχουμε. Παραλαβές κάθε εβδομάδα από εξωτερικό. Επεκτάσεις 1/2 MB ΜΟΝΟ 115.000 δρχ. DISK DRIVES CUMANA 3,5" 25.000. Επίσης γρήγορο και ΦΘΗΝΟ SERVICE. TEL.: 8618368, EKTOR - SOFT. ΕΚΤΟΡΑΣ ΚΑΨΟΥΛΗΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21.

THE IDEAL AMIGA CLUB AND GEO - SOFT PRESENTS:

ΤΑ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΦΑΝΑΤΙΚΟΥΣ AMIGA-GAMERS. Εάν θέλετε ΠΡΩΤΟΙ να έχετε 50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΩΣ στο σπίτι σας, τότε εμπιστευθείτε μας.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ. Διαλέξτε από μία συλλογή 2.000 + δισκετών ό,τι πρόγραμμα σας ενδιαφέρει. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. Αμεση αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. ΜΗΝ ΤΟ ΣΚΕΦΤΕΣΤΕ! ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΑΜΕΣΩΣ. Τηλ.: (01) 8959340 (3-10 μ.μ.) ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΟΥΙΖΟΣ. Κονδύλη 5, Βούλα.

ΕΛΛΗΝΙΚΟ!! AMIGA - LOTTO Πρόταση αριθμών - Συστήματα, στατιστική ανάλυση, εκτύπωση δελτίων, Full mouse - menu Driven, 3D Graphics - Manual - Υποστήριξη, Παράδοση με αντικαταβολή. Τηλ.: 4964438, Νικολαΐδου Λίτσα, Καψάλη 6, Κορυδαλλός.

AMIGA ACID CLUB ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ:

1. Τα καλύτερα GAMES
2. 100% εγγύηση εγγραφής
3. Πάμφθηνες συνδρομές
4. Παράδοση στο σπίτι
5. Game + disk = 300 δρχ.

Ακόμα δισκέτες 3,5" από 120 δρχ.

Χρήστος Δημόπουλος, Ομήρου 28, Νέα Σμύρνη. Τηλ.: 9844948.

AMIGA. Διαλέξτε 20 δισκέτες από τη συλλογή μας των 3.000 προγραμμάτων προς 8.500 δρχ. ή 30 δισκέτες προς 8.500 δρχ. Επίσης, πρόγραμμα + δισκέτα 350 δρχ. Τηλ.: 6423274, Σταύρος Παπαδόπουλος, Καραϊσκάκη 21.

AMIGA GAMES! Τα καλύτερα καινούρια ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ παιχνίδια μόνο 350 δρχ. Game + disk! Αυθημερόν αντικαταβολές. Συνέπεια και Εξυπηρέτηση! Τηλ.: 7246295, Τάσος.

PIRAEUS AMIGA CLUB σημαίνει: * 2.000 games + utilities
* Συνδρομή 150 disks (απ' όλα τα Team) μόνο 6.500
* Εγγύηση ποιότητας
* Παράδοση αυθημερόν
* Disk + game= 350 δρχ. Τηλ.: 4628354. Νίκος Πανταζής, Μικράς Ασίας 22, Πειραιάς.

AMIGA GAMES. Ολα τα καινούρια παιχνίδια σε πολύ καλή τιμή (9-3, 5-9). Κώστας Τρακαδάς, Δήμητρας 12, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9705117.

AMIGA ST, 6128: AMIGA - ATARI ST, GAME DISK MONO 170 ΔΡΧ.!!!



AMSTRAD 6128 GAME DISK 780 ΔΡΧ.!!! Αμεση εξυπητέρηση, ταχεία παράδοση! ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ! ΓΡΑΨΤΕ ΠΡΟΣ: PHANTOM CLUB, κ. Καραπάνος, Ε. Μακαρίου 129, 164 52 Αθήνα.

AMIGA GAMES! Ολα τα games για AMIGA, τα πάντα από τα καινούρια, σε πολύ χαμηλές τιμές. Τεράστια συλλογή, μεγάλες προσφορές, απίστευτη γκάμα εφαρμογών. Τηλ.: 931483, Δημήτρης Χαμαλίδης, Αμφίπολης 7, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMIGA - COMMODORE νέες παραλαβές κάθε δύο μέρες. ΤΙΜΕΣ ΦΟΒΕΡΕΣ, Δημιουργία CLUB. Αποστολές αντικαταβολής παντού. Πωλείται ΣΥΛΛΟΓΗ COMMODORE 64 DISKS. Χρήστος Σορβατζιώτης, Νάξου 20Α, Τηλ.: 2233182 & 8641909, 7 - 12 μ.μ.

AMIGA!!! Εκπληκτική προσφορά! 20 DISKS + GAME μόνο 5.500 δρχ.!!! CALL NOW!!! Τηλ.: 6928406. Απόγευμα 5.30 - 9.00. Χρήστος Κολλιατσάς, Αργολίδος 41-43, Αμπελόκηποι.

AMIGA! Καινούρια παιχνίδια και εφαρμογές (με οδηγίες)! Στέλνω επίσης με αντικαταβολή. Κατάλογος δωρεάν. Νίκος Μαυρίδης, Καπετάν Αγρα 5, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ. Τηλ.: (031) 658518.

AMIGA SOFTWARE WORLD ΟΛΑ τα games σε ΕΞΩΦΡΕΝΙΚΕΣ τιμές. Τηλεφωνήστε στα: 9833299 Θωμάς Καλογιάννης, 8825200 Παύλος Πετρακίδης, Ποσειδώνος 25.

Α - ΠΡΟ V. 1.3. Ενα ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ στην ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΤΙΜΗ των 7.500 δρχ. + βιβλίο οδηγιών + ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ - ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ (3.500 δρχ. για όσους έχουν παλιότερη έκδοση Α-ΠΡΟ), ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: EKTOR-SOFT. ΤΗΛ.: 8618368 - 8612475.

AMIGA SOFTWARE Συνεχίζοντας την παράδοση της ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ - ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ
1) ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά έξοδα
2) ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος 2.000 ΔΙΣΚΕΤΩΝ
3) 100% εγγύηση εγγραφής
4) Παραλαβή το αργότερο σε 2 ημέρες.
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ:
1) ΔΩΡΟ 1 Joystick
2) CLUB HINTS & TIPS για πελάτες
3) Expansion memory: α) 512 KB μόνο 14.800 δρχ. β) 2 MB ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ.
ΤΗΛ.: 5132919, Κώστας Σιγανάς, Δράμας 77.

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!!! Χιλιάδες AMIGA

GAMES στη φανταστική τιμή GAME + DISK= 250 δρχ. Επίσης, πωλούνται 100 δισκέτες επιλογής σας από τη συλλογή μου μόνο προς 23.000 δρχ. Μανώλης, τηλ.: (01) 5743080. Χρυσούπολη, Περιστέρι.

Μαρούσι - Amiga - club. Τα καλύτερα παιχνίδια για την Amiga, 300 δρχ., παιχνίδι και δισκέτα. Απλώς τηλεφωνήστε στο 8026300 και ζητήστε το Γιώργο. Βιαστείτε! Γιώργος Αρμάος, Αριστοφάνους 14, Μαρούσι.

AMIGA: Εχουμε μόνο τα καλύτερα GAMES, UTILITIES. Σε δισκέτες μάρκας ή no name. Καταπληκτικές τιμές, τηλ.: 9412451 (5:30 -11.00 μ.μ.). Κοντά στον ηλεκτρικό, άμεση παράδοση. Φεργαδής Γεώργιος, Ομήρου 47, Μοσχάτο.

Ανταλλάσσονται!! Πωλούνται προγράμματα AMIGA (και original) οδηγίες - χάρτες - λύσεις. Σε μεγάλες παραγγελίες φανταστικές προσφορές. Εισαγωγή προγραμμάτων από εξωτερικό. Commodore δισκέτες 300 - 500 δρχ. Με παιχνίδια. Αντικαταβολή στην επαρχία, τηλ.: (031) 928100, Ορμάνης Δημήτριος, Αμοργού 8, Τριανδρία, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ATARI GERMAN CLUB. 300 ΔΡΧ. η δισκέτα!!! ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ στις νέες παραλαβές, (ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ!!!).



Συλλογή από 2.000 τίτλους. ATARI ST ΑΤΑΡΑΔΕΣ, σοβαροί και παιχνιδάδες, το ΝΕΟ Software ΜΕ 300 ΔΡΑΧΜΕΣ (!) ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!!! Στο ST-Patras' Club. Τι περιμένετε; Τηλ.: (061) 329355 - Τάκης & (061) 221155 - Παύλος. Δημ. Υψηλάντου 36, Πάτρα.

ATARI ST παιχνίδια, εφαρμογές, ανανέωση εξωτερικού, δώρα, αντικαταβολές. Πωλείται CORDATA CS45 - XT, 2 drives, ρολόι, εγγύηση. Τηλ.: (01) 4519257, Πρέκας Νεκτάριος, Γ. Θεοτόκη 108α, Πειραιάς 185 39.

ATARI ST SOFTWARE - Νέες κυκλοφορίες, αντικαταβολές παντού, ΔΩΡΑ !!! Τηλ.: (031) 673226, Δημήτρης Χατζησταύρου, Μπελογιάννη, Πεύκα, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

Atari ST users: Σας υπενθυμίζουμε ότι θα είμαστε και αυτόν το μήνα μαζί σας με όλες τις νέες κυκλοφορίες από Games, Utilities κ.λπ. της διεθνούς παραγωγής και πάντοτε με το πιο εξυπηρετικό σύστημα παράδοσης κατ' οίκον. Γιώργος Λαλαούνης, τηλ.: 7512756, Ηλιάδος 1-3, Καισαριανή.

250 δρχ. for IBM + disk + δωρεάν κατάλογος= CompuMANIA. Τίτλοι: COPYWRITE 1991, WING COMMANDER, GOLDEN AXE. Αντώνης Καϊντατζής, τηλ.: (0281) 23351, 28790, Αγ. Γεωργίου 104, Σύρος.

IBM Παιχνίδια καινούρια. Τιμές παιχνιδιών 250-300, δισκετών 5,25" 90 - 330, 3,5" 150 - 420. Αντώνης Ιωάννου, Ανοιξης 35, Μαρούσι. Τηλ.: 2833151.

ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ ΤΗΣ ΑΓΓΛΙΚΗΣ. Μεταφράστε από Αγγλικά στα Ελληνικά. Πάνω από 20.000 Λέξεις. PC 2 DISKS 5,25" Manual χρήσης, τηλ.: (031) 696707, Δημήτρης Σαββουλίδης, Κομνηνών 21, 570 13 Θεσσαλονίκη.

IBM INTERNATIONAL CLUB, Online με την Computer Solutions Databank U.S.A., Games, Software, LOTTO, 300 δρχ. η δισκέτα!!! Η μεγαλύτερη συλλογή, ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ στις νέες παραλαβές, ανταλλαγές, τηλ.: 9337364.

IBM ON LINE ΑΜΕΡΙΚΗ. Συνεχώς ανανεωμένη συλλογή PUBLIC DOMAIN ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ GAMES. Για σίγουρα και υπεύθυνα τηλεφωνήστε: πρωί στο 7754758, βράδυ στο 6220061.

IBM Games, programs, Demos, Antivirus κ.λπ. Ολα τα τελευταία. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές. Αντικαταβολές παντού. Δισκέτες 5 1/4", 3 1/2". Τηλ.: 9411268. ΜΠΑΛΑΜΠΑΝΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ,

ΘΗΣΕΩΣ 26, ΚΑΛΛΙΘΕΑ.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ORIGINAL. ΓΙΑ IBM ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ ΚΑΙ AMIGA ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΑΠΟ ΤΑ TOP ΑΜΕΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗΣ. ΩΡΕΣ: 9:30 - 13:30. ΤΗΛ.: 9329732.

ATHENS P.C. SOFTWARE Τεράστια συλλογή Programs - Games - Utilities κ.λπ. Δισκέτες 5 1/4" - 3 1/2". Καθημερινή Ανανέωση. Αντικαταβολές παντού. ΓΙΑ ΑΘΗΝΑ ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ. ΤΗΛ.: 3469240, ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΖΩΡΤΖΗΣ.

PC Μεγάλη συλλογή Games and Utilities. Φτιάχνονται και προγράμματα κατά παραγγελία. Επίσης πωλείται Dual κάρτα και Dual οθόνη με εγγύηση!!! Γιώργος Μιχαλόπουλος, Ανθέων 5, Πολύδροσο - Χαλάνδρι, 151 25. Τηλ.: 6840066.

IBM - GAMERS. HOME GAMES που μόλις κυκλοφόρησαν: LEMMINGS - ENGLAND κ.ά. Δισκέτα 5 1/4" 300 δρχ. Στέλνουμε παντού. Τηλ.: 8645549. Κώστας Σάπκας - Αθήνα, Αδωνίδος 7.

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ! ΤΡΕΛΕΣ προσφορές για A6128! ΔΕΚΑ παιχνίδια 3.000 δρχ.! ΕΙΚΟΣΙ παιχνίδια 5.000 δρχ.! ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! Τηλ.: (031) 302019. (Σαββατοκύριακα), Γιάννης Κωνσταντόπουλος. Αρκαδίου 12, Θεσσαλονίκη.



Αν έχετε Amstrad 6128, Amiga ή PC, τότε επικοινωνήστε με το Pirate Club. Εκεί θα βρείτε ό,τι θέλετε σε Software και Hardware στα τηλέφωνα: 2232750 Κώστας και 6667186 Νίκος. Καυτατζόγλου 45, Πατήσια.

ATARI ST Η συλλογή μας ικανοποιεί όλους τους ST USERS. Στέλνονται αντικαταβολές παντού. Τηλ.: 2310497 Κώστας. Μονεμβασιάς 4.

ATARI ST: Πωλούνται προγράμματα (GAMES και UTILITIES). Μεγάλη συλλογή. Τηλ.: 8314228. ΒΑΣΙΛΗΣ (Ωρες βραδινές εκτός Σαββάτου), ΚΥΡΙΑΚΗ όλη μέρα. Κοράκας Βασίλειος, Παπαναστασίου 35, Κάτω Πατήσια.

COMMODORE 64/128 - AMIGA!!! Πωλούνται χιλιάδες προγράμματα κασέτα - δισκέτα. Φανταστικές Τιμές!!! - Πωλούνται FINAL Cartridges III - Μιχάλης. Τηλ.: 4181420.

AMSTRAD 6128 ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Εισαγωγή από ΑΓΓΛΙΑ. Πολλά ακυκλοφόρητα GAMES - UTILITIES. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. Και με αντικαταβολή. ΓΙΑ ΑΘΗΝΑ ΚΑΙ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΜΙΧΑΛΗΣ, ΤΗΛ.: 9349206, "MAIKL SOFT".

AMSTRAD CPC6128: ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!! ΟΛΑ (κυριολεκτικά) τα καινούρια, ακυκλοφόρητα games σε ΤΙΜΕΣ... ΣΟΚ!!! Στέλνουμε παντού, γρήγορα, εγγυημένα. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στο (0665) 23357, Δημήτρης Ανδρέου, Β. Πύρρου 16, 46100, Ηγουμενίτσα.

SPECTRUM 48/128/+2. Τεράστια συλλογή καινούριων προγραμμάτων, συνεχής ανανέωση from England. Call now. Stelios - Wolf στο 9924357. Στέλνω και αντικαταβολές 20:30-23:30. Σωκράτους 2, Ανω Ηλιούπολη.

SPECTRUM 48/128/+2. Ο,τι καινούριο υπάρχει σε ελληνικά και ξένα περιοδικά. Κάθε εβδομάδα νέοι τίτλοι από εξωτερικό. Σίγουρο φόρτωμα, γρήγορη παράδοση. Τιμές από 100 δραχμές. Στέλνω και αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Νικήτας (Nick Snake) Τηλ.: 2525863. Νικήτας Κόζιαρης, Ανθέων 100, Αθήνα.

SPECTRUM 48/128: ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΙ ΣΤΗΝ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ, ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΚΑΙ ΠΑΛΑΙΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ SOFTWARE. ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ARCADE, STRATEGY, ADVENTURE, UTILITIES ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΜΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ 3.000 ΤΙΤΛΩΝ! ΠΑΡΑΛΛΗΛΑ, ΣΕ ΜΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΗΝ ΠΛΕΟΝ ΓΡΗΓΟΡΗ ΚΑΙ ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ, ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ ΓΙΑ ΤΑ ΝΕΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΜΗΝ

ΜΠΛΕΚΕΤΕ ΛΟΙΠΟΝ ΣΕ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ. ΑΠΛΑ ΚΑΛΕΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΟ 6513841! ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ, Β. ΜΕΛΑ 8, ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΑΘΗΝΑ.

AMSTRAD 6128. Εχουμε τα πιο ακυκλοφόρητα GAMES από Αγγλία. Σε 3 1/2" και 5 1/4". Αντικαταβολές, φθηνές δισκέτες, περιφερειακά. Μάκης Μπόλλης, Κόρακα 14, Αθήνα. Τηλ.: 8314078 (14:00 - 21:00).

DENIS AMSTRAD CLUB, παιχνίδια, προγράμματα, μοναδικές ευκαιρίες, κ.λπ. Ανταλλαγές δεκτές. Ρωτήστε για τις ευκαιρίες που δίνουμε. (0285) 23857. Ντένις Κοντόπουλος, Χώρα Νάξου.

AMSTRAD 6128. Τεράστια ποικιλία παιχνιδιών 250 δρχ.!!! Καθημερινή ανανέωση από εξωτερικό. Στέλνουμε παντού με αντικαταβοή. ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ!!! CALL NOW!!! Τηλ.: (0462 -24088). Γιώργος Τεμερτζίδης, Μεγάλου Αλεξάνδρου 41, Γρεβενά.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

A-MAX II!!! ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΜΕ ΤΑ ROMS, ΜΕ DRIVE MAC ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ 150.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ.:7665077 ΠΕΤΡΟΣ



(ΑΠΟΓΕΥΜΑ).

AMIGA. Εχεις ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 512K και χρειάζεσαι μεγαλύτερη; Τώρα μπορείς να την ανταλλάξεις με μια ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 2 MB που θα καλύψει ΠΛΗΡΩΣ κάθε ανάγκη σου, ΜΟΝΟ ΜΕ 35.000. Για περισσότερες πληροφορίες 5620754, ΓΙΑΝΝΗΣ.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ Amstrad LQ 3500, 24 pins, πραγματικά απίθανος για όσους ξέρουν, λόγω ανάγκης 45.000. Τηλ.: 031 - 845716.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR LC-10 COLOUR. Πωλείται σε άριστη κατάσταση + extra εγγύηση αντιπροσωπίας. 60.000 δρχ. Τηλ.: 9830061.

ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΗ ΚΑΡΤΑ πωλείται ολοκαίνουρια!! Η καλύτερη στον κόσμο!! Αντιγράφει όλα τα κλειδωμένα παιχνίδια, τηλ.: 9337364.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε, να ανταλλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα: 8066698, Μιλτιάδης.

AMIGA. Πωλείται ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 1 MB Μόνο 13.500. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ. 5620754, Γιάννης.

ΔΙΑΦΟΡΑ

6128. Ζητώ χρήστες από ΚΡΗΤΗ για ανταλλαγή προγραμμάτων και πληροφοριών. ΡΕΘΥΜΝΟ. ΤΗΛ.: 0831-20845, Σταύρος (6-7) απογεύματα.

SOS SOS HOME STUDIO SPACE ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΥΜΕ ΗΧΟΣΥΝΟΛΑ ΓΙΑ ΤΡΕΛΑ ΠΑΡΤΥ - ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ - ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ ΣΥΛΛΟΓΩΝ. ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ: 2796964, 2757709, ΤΟΛΗΣ ΣΑΚΗΣ.

Sappho Soft. Ταχύρρυθμα μαθήματα computer (4 ώρες ημερησίως). Νέα τμήματα κάθε μήνα. Μεταξά 8, Γλυφάδα. Τηλ.: 8942145 (18.00-21.00).

MEGADRIVE (Japan) + control pad + 1 game αξίας 19.000 για σύνδεση μόνο με monitor (scart + Audio/Video). Μόνο 50.000 δρχ. 5227092.

ORIGINAL NINTENDO + Monitor + 2 χειριστήρια + gun + 10 top games, τιμή έκπληξη. ΚΩΣΤΑΣ, 2823003.

NINTENDO Με Light gun arcade joystick, 2 EXTRA joysticks, με πολλά GAMES και το φανταστικό



SUPER MARIO 3 MONO 44.000, Λευτέρης, ώρες 5-7 απόγευμα - 3633004.

SEGA MASTER SYSTEM light gun 3 παιχνίδια, άριστη κατάσταση, 42.000. Τηλ.: 8625216, Γιώργος.

SERVICE υπολογιστών, οθονών για όλη την Ελλάδα. Μετατροπές PC σε 286, 386. Τοποθετούνται Drives, μνήμες CSK Computers, τηλ.: 5989701.

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ανταλλαγές υπολογιστών. AMIGA, ATARI, PC, 286, 386, motherboards ΟΘΟΝΕΣ. Τιμές ΣΟΚ. Χρήστος, τηλ.: 5989701.

Προλάβετε. Πωλείται τηλεκατευθυνόμενο βενζινοκίνητο bugy μάρκας yanke 4x4 με τρία διαφορετικά και πολλά extra. Το αυτοκίνητο είναι φερμένο από αγώνες. Δίδεται στην τιμή των 110.000, τηλ.: 8026942.

AMIGA! ΘΕΛΕΙΣ 30 ΔΙΣΚΕΤΕΣ εβδομαδιαίως προς 7.500 δρχ. το μήνα, κατευθείαν από το εξωτερικό; ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΤΩΡΑ στο 8618368. EKTOR - SOFT.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ Σε μαθητές Γυμνασίου - Λυκείου που θέλουν σπουδές Πληροφορικής παραδίδονται κατ' οίκον από πεπειραμένο καθηγητή. Τηλ.: 2517310.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ σε ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ, 3.5" noname 100 δρχ. ΕΠΩΝΥΜΕΣ 120, 5.25" noname 65 δρχ., ΕΠΩΝΥΜΕΣ 90, στέλνουμε παντού. Τηλ.: (01) 9337364.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ λόγω ανάγκης, ολοκαίνουρια!! MOTHERBOARD 266/16, ΕΝΙΣΧΥΤΗΣ SANSUI, VIDEO DIGITAL AKAI, ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ με ΤΗΛΕΦΑΚΟ, ΤΗΛ.: 9337364.

HIGH TECHNOLOGY: Πωλούνται Commodore 10845 D1 monitor, Sanyo stereo, radio double cassette recorder, Philips radio cassette recorder, Alpha headphones Τηλ.: 4531909, Διονυσία.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ προγραμματιστής αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ) παραδίδει μαθήματα Μαθηματικών - Φυσικής - Χημείας - Γλωσσών προγραμματισμού - Λειτουργικών συστημάτων (DOS κ.λπ.). Αποστόλης. Τηλ.: 8659488.

SAPPHO SOFT Ε.Π.Ε.

A) Μαθήματα COMPUTER για μαθητές. MS-DOS + TURBO PASCAL. Τρία διαφορετικά τμήματα. Ενα για μαθητές δημοτικού, ένα για γυμνασίου και ένα για λυκείου. Τέσσερις ώρες κάθε Σάββατο.

B) Μαθήματα ΓΑΛΛΙΚΩΝ. Εντατική προετοιμασία των διπλωμάτων: Certificat, Sorbonne I, II, III. DELF, DALF. Ειδικά τμήματα για στελέχη επιχειρήσεων με την ορολογία των κλάδων τους.

C) Μαθήματα ΑΓΓΛΙΚΩΝ. Ταχύρρυθμα τμήματα (80 ώρες το μήνα) για την προετοιμασία των διπλωμάτων: Lower, Proficiency. Διδάσκουν καθηγητές πανεπιστημίων εξωτερικού. ΜΕΤΑΞΑ 8, ΓΛΥΦΑΔΑ. Τηλ.: 8942185 (18.00-21.00).

HONDA MVX 250 F με 24.000 (πραγματικά) χιλιόμετρα, πωλείται σε πολύ καλή κατάσταση.
Πρόκειται για ένα δίχρονο, τρικύλινδρο διαβολάκι, που θα σας πάει όπου θέλετε, με αρκετή οικονομία. Η τιμή του είναι 300.000 δρχ και το πουλάω λόγω στράτευσης. Τηλ. 9238672-5, 9217428. Αντώνης Λεκόπουλος.

GAMES FOR EVER

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΧΕΤΕ

Αγαπητοί μας φίλοι, μέσα από τη στήλη αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα σύντομα reviews παιχνιδιών που αξίζουν να βρίσκονται για πάντα στη συλλογή σας. Τα παιχνίδια μπορεί να μην κυκλοφόρησαν πρόσφατα, αλλά έχουν αποδείξει ,το καθένα με το δικό του τρόπο, ότι μπορούν να αντιστέκονται στο χρόνο. Τι κάθεστε λοιπόν; Θα έπρεπε ήδη να τα έχετε

KICK OFF 2

ANCO

Η νέα έκδοση του πολύ επιτυχημένου kick off ακολουθεί τα standards του αρχικού, με αυξημένο όμως πολύ το επίπεδο του ελεγχόμενου από το computer αντιπάλου σας, καθώς και την ταχύτητα, η οποία ταιριάζει καλύτερα σε flipper παρά σε football simulation. Αν και είναι πάρα πολύ δύσκολο, έχει σημειώσει καταπληκτική επιτυχία, ακόμα μεγαλύτερη από τον προκάτοχό του. Κλασικό όσο και αθλητικό!

Βαθμολογία: 89%

SHANGAI

ACTIVISION

Ποιος θα το περίμενε ότι ένα παραδοσιακό επιτραπέζιο παιχνίδι της Απω Ανατολής θα γνώριζε ημέρες δόξας και θα γινόταν αληθινή μανία πολλές εκατοντάδες χρόνια μετά τη γέννησή του; Το κλασικό Musjongg των Κινέζων μετονομάστηκε σε Shangai και πήρε αμέσως τη θέση του στο Πάνθεον των κλασικών παιχνιδιών δίπλα στα PacMan και Tetris. Εθιστικό, απλό, συναρπαστικό, εγκεφαλικό, διασκεδαστικό, συνδύαζε την ανατολίτικη σοφία με τη δυτική τεχνολογία (τα τουβλάκια με τα ιδεογράμματα έδειχναν υπέροχα μέσα από τις έγχρωμες οθόνες). Λατρεύτηκε από άντρες και γυναίκες gamers.

Βαθμολογία: 84%

LEMMINGS

PSYGNOSIS

Παράξενα πλάσματα αυτά τα Lemmings. Στην πρώτη ευκαιρία που θα βρουν - φουπ! Ενα Lemming νεκρό! Και ξωπίσω του και τ' άλλα, μη χάσουνε την ευκαιρία! Πραγματικά, σπάνια έχουν φτιαχτεί πιο πρωτότυπα παιχνίδια, και δεν είναι καθόλου μα καθόλου αδικαιολόγητη η lemmingμανία που είχε πιάσει όλη την Ευρώπη πριν από μισό χρόνο - και δεν έχει καταλαγιάσει ακόμη!

Οσοι έχουν πρόβλημα με τη συνείδησή τους, σίγουρα θα αισθανθούν πολύ προβληματισμένοι - αλλά αν μάθουν να το χειρίζονται σωστά, σύντομα θα διαπιστώσουν ότι τα ανθρωπιστικά (ή μάλλον lemmingιστικά;) τους αισθήματα βρίσκονται σε έξαρση! Σώστε τα ταλαίπωρα lemmings από τον αφανισμό... γιατί, άμα τα αφήσετε μόνα τους, στον πρώτο γκρεμό που θα βρούνε θα αναπαραστήσουν το χορό του Ζαλόγγου! Βέβαια, για να σωθεί το σύνολο, θα πρέπει να θυσιάσετε κάποια επί μέρους άτομα - αλλά τι να γίνει! Ειδικά για αυτούς που κρύβουν βίαια ένστικτα μαζικής καταστροφής είδους, το νούμερο ένα παιχνίδι!

Βαθμολογία: 91%

RAINBOW ISLANDS

OCEAN

Ενα platform game βασισμένο πάνω σε κλασικά standards, με καινοτομίες όμως που του χαρίζουν ένα μοντέρνο αέρα. Το βασικό του χαρακτηριστικό είναι ότι δεν έχει εχθρούς! Οι πάντες αγάπησαν το RAINBOW ISLANDS και πιστεύουμε ότι θα το αγαπήσετε κι εσείς για τα υπέροχα cartoon γραφικά του, το θαυμάσιο animation και το καταπληκτικό gameplay. Οδηγήστε τον Bob πάνω στα ουράνια τόξα που σχηματίζει, αποφεύγοντας τους ποικιλόμορφους αντιπάλους και μαζεύοντας εγκαίρως τα άφθονα bonus. Υπόσχεται να σας ενθουσιάσει...

Βαθμολογία: 91%

DUNGEON MASTER

MIRRORSOFT

Παλιό, αλλά ανθεκτικό. Ενα από τα πρώτα πραγματικά role - playing games, με τρισδιάστατα γραφικά, πολλούς και ισχυρούς αντιπάλους και μία καταπληκτική υπόθεση γεμάτη γρίφους που προκαλούν πονοκεφάλους άνευ προηγουμένου.

Χρησιμοποιήστε τα spells, τα όπλα και τη λογική σας, και... καλή επιτυχία! Προσοχή - το Dungeon Master μπορεί να σας απορροφήσει σε επικίνδυνο σημείο.

Βαθμολογία: 97%

PANG

OCEAN

Α, εδώ είμαστε! Αυτό το παιχνίδι είναι το καλύτερο coin-op conversion που έχω δει! Και, εκτός των άλλων, είναι πραγματικά κλασικό. Τα background graphics αριστουργηματικά (αν και δεν παίζουν και κανέναν ιδιαίτερο ρόλο), το gameplay πρωτότυπο (σπάνιο πράγμα αυτό), και ακριβώς επάνω στη χρυσή τομή μεταξύ arcade και puzzle. Οχι αψυχολόγητες κινήσεις!

Κάθε επιπολαιότητα πληρώνεται στο PANG. Οι μπάλες σκάνε με το παραμικρό, και αν είστε πολύ κοντά τους, την ώρα που θα σκάσουνε, ή που θα σας πέσουνε στο κεφάλι, ή που θα σας πάρουν τα "σκάγια"... αν δεν σας θυμίζει το asteroids αυτό, τότε τίποτα δεν θα σας το θυμίσει (ή δεν έχετε παίξει το ateroids, πράγμα όχι παράξενο, αν είστε καινούριοι gamers). Στην αρχή, ομολογουμένως, θα σας φανεί απλό, αλλά για να το βάλετε "από κάτω", μπορεί να χρειαστείτε πολλά χρόνια!

Βαθμολογία: 87%

THE NEW ZEALAND STORY

OCEAN

Ακόμη ένα platform. Θα σας θυμίσει έντονα το Bubble Bobble, αλλά μην εξαπατάσθε! Είναι απίστευτα πρωτότυπο και πολύπλοκο, και σίγουρα οι γρίφοι και οι παγίδες του θα σας παιδέψουν για πολύ καιρό. Τα γραφικά του είναι πολύ όμορφα και το animation άνω του μετρίου. Το επίπεδο δυσκολίας αυξάνει μ' έναν τρόπο ιδανικό, και αυτό ανεβάζει το playability σε αστρονομικά επίπεδα.

Βαθμολογία: 92%

GAMES FOR EVER

ENDURO RACER

SEGA

Το Enduro Racer δεν ήταν απλά ένα ακόμη "race simulator". Παρ' όλο που η φιλοσοφία του ήταν η ίδια με όλα τα προηγούμενα (και επόμενα) παιχνίδια της κατηγορίας του, το game είχε αυτό το "κάτι άλλο". Δεν ήταν μόνο η αίσθηση της ταχύτητας.

Το φοβερό στιγμιαίο scrolling της οθόνης, καθώς η enduro μηχανή πεταγόταν ψηλά στα αναχώματα ή έπεφτε στις λάσπες, έδινε μια αλλόκοτη αίσθηση και ανέβαζε την αδρεναλίνη σε επικίνδυνα επίπεδα. Ακόμη και τώρα, πολλά χρόνια μετά, το enduro racer εξακολουθεί να είναι συναρπαστικό για τους νεότερους και "ασυναγώνιστο" για τους "παλιούς".

Βαθμολογία: 83%

F-29 RETALIATOR

OCEAN

Τα flight simulations είναι συνήθως βαρετά για τους οπαδούς των arcades - όχι όμως και αυτό. Αρκετά απλό στο χειρισμό, ώστε ο παίκτης να εξοικειώνεται με το χειρισμό αμέσως, αλλά και εξοπλισμένο με λεπτομέρεια στη λειτουργία που θα δώσει πνευματική τροφή εβδομάδων στους φίλους των πολύπλοκων simulations. Κατατάσσεται ανάμεσα στα καλύτερα του είδους του.

Βαθμολογία: 90%

ARKANOID II - THE REVENGE OF DOH

THE HIT SQUAD

Τα breakout είχαν πάντα σουξέ, αλλά η εποποιία του arkanoid ήταν πραγματικά κάτι το εκπληκτικό. Διαφορετικό από κάθε άλλο του είδους του, αιχμαλωτίζει με το gameplay, τα ιδιαίτερα στοιχεία του (περιφερόμενα aliens, playing bonus κ.λπ.) και το υπέροχο animation. Δεν πρέπει να λείπει από καμία συλλογή.

Βαθμολογία: 93%

BUBBLE BOBBLE

FIREBIRD

Τι να πει κανείς για ένα τέτοιο παιχνίδι; Το Bubble Bobble έγραψε ιστορία σαν coin - op, και η πολύ καλή conversion κέρδισε ένα τεράστιο κοινό. Αν και αντιγράφηκε πολύ στη συνέχεια, παραμένει φρέσκο και πρωτότυπο. Βοηθήστε τα δεινοσαυράκια να αντιμετωπίσουν τα τέρατα και να μαζέψουν πόντους, ώστε να φτάσουν στην πίστα 100, όπου θα πρέπει να αντιμετωπίσουν τον boss και τελικά να τον νικήσουν, ώστε να απελευθερώσουν τους φίλους τους. Θα σας πάρει πολύν καιρό μέχρι να ανακαλύψετε τα συστήματα και τις κρυμμένες πίστες του. Αλλο ένα κλασικό παιχνίδι που πρέπει οπωσδήποτε να παίξετε.

Βαθμολογία: 87%

ELITE

RAINBIRD

Ισως το καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών. Πίσω από το φτωχό εξωτερικό του, κρύβεται ένας πραγματικός γίγαντας. Τα στοιχεία του: είστε ένας διαπλανητικός έμπορος - ταξιδεύετε στους χιλιάδες πλανήτες του ELITE, αγοράζοντας και πουλώντας τα πλέον αλλόκοτα εμπορεύματα. Στις διαπλανητικές σας διαδρομές συναντάτε διαστημόπλοια, που συχνά τυχαίνει να είναι πειρατικά, και πρέπει να τα αντιμετωπίσετε - προσοχή όμως, γιατί άμα καταρρίψετε κάποιο αθώο σκάφος, όλη η διαγαλακτική αστυνομία θα βρεθεί στο κατόπι σας. Πολλοί μήνες παιχνιδιού θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε κι εσείς τι εννοούσε ο gamer που είπε: "Το ELITE δεν είναι παιχνίδι, είναι τρόπος ζωής."!

Βαθμολογία: 97%

LEISURE SUIT LARRY III

SIERRA

Η σειρά LARRY κατόρθωσε να αποκτήσει φανατικούς οπαδούς στο χώρο των ενήλικων, αλλά και των "σχεδόν" ενήλικων, προκαλώντας ευθυμία - ακόμη και γέλιο - και απορροφώντας δεκάδες ώρες από την εβδομάδα των gamers χάρη στους κάθε άλλο παρά εύκολους γρίφους του. Το ιδιαίτερα πικάντικο χιούμορ των προγραμματιστών είναι ικανό να σοκάρει και τους πιο "πονηρούς" με το περιεχόμενό του που είναι συχνά σεξουαλικό. Εξυπνο, ευχάριστο, με καλά graphics, και φοβερά δύσκολο.

Βαθμολογία: 88%

RICK DANGEROUS II

MICROSTYLE

Ας το ξεκαθαρίσουμε. Υπάρχουν καλά platforms, υπάρχουν πολύ καλά platforms, υπάρχει όμως και το RICK DANGEROUS II. Ο Rick είναι ένας ήρωας σε στυλ λίγο πολύ Flash Gordon, που πρέπει για άλλη μια φορά να αντιμετωπίσει τον Fat Man, ο οποίος αυτή τη φορά έχει συμμαχήσει με ένα γένος εξωγήινων που φοράνε κράνη και κατάγονται από τον πλανήτη Barf.

Αρχίζοντας από το Hyde Park, ο Rick πρέπει να περάσει από πέντε levels αντιμετωπίζοντας παγίδες και τέρατα και λύνοντας γρίφους. Τα graphics είναι μικρά αλλά καλά και η δράση ακολουθεί αρκετά καλούς ρυθμούς. Μπορεί αρχικά να μην σας εντυπωσιάσει, αλλά αφού ξεδιπλωθούν μερικές από τις πίστες του μπροστά σας, σίγουρα θα το αγαπήσετε - είναι σχεδόν εγγυημένο.

Βαθμολογία: 94%

CAPTIVE

MINDSCAPE

Εξερευνήστε τον τρισδιάστατο κόσμο του. Ο full icon driven έλεγχος του CAPTIVE και η γενική του μορφή θα σας θυμίσουν λίγο το DUNGEON MASTER, αλλά εδώ μιλάμε για ένα σύγχρονο adventure.

Θα πρέπει να καθοδηγήσετε τέσσερα droids τα οποία πρέπει να βρουν το κελί σας και να σας ελευθερώσουν. Οταν το καταφέρετε αυτό (μπορεί να σας πάρει και τρεις εβδομάδες), θα αρχίσετε να μπαίνετε στην ουσία του παιχνιδιού! Οι μάχες είναι άφθονες και η γκάμα εχθρών που θα συναντήσετε τεράστια. Είναι ένα παιχνίδι φτιαγμένο από το καλύτερο υλικό, με τον καλύτερο τρόπο, και θα δώσει πραγματικά αξία στα λεφτά σας.

Βαθμολογία: 94%

TETRIS

MIRRORSOFT

Το σοβιετικό puzzle δεν νομίζω ότι χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Οι χιλιάδες διασκευές του και τα conversions που έχουν γίνει για όλα τα computers, εκτός από τις αριθμομηχανές τσέπης και τον ZX80, είναι τα καλύτερα διαπιστευτήρια που μπορεί να έχει ένα computer game. Η έκδοσή του εκτόπισε τα arcades για πολύ καιρό - πράγμα που κανένα άλλο παιχνίδι δεν έχει κάνει σε τέτοιο βαθμό. Τα πολλά λόγια είναι φτώχια: το TETRIS είναι το καλύτερο mind game που κατασκευάστηκε μετά το σκάκι. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι μερικά conversions μειονεκτούν απέναντι στο πρωτότυπο. Ισως όμως αυτό να οφείλεται και στο ότι είναι το παιχνίδι με τα περισσότερα conversions. Χωρίς καμία αμφιβολία λοιπόν...

Βαθμολογία: 95%

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Οι home υπολογιστές, οι κονσόλες και οι φορητές παιχνιδομηχανές της σαιζόν 1991-1992 σας υποβάλλουν τα διαπιστευτήριά τους. Ο,τι θα θέλατε να μάθετε για τα δημοφιλέστερα δείγματα hardware θα το βρείτε με μια σύντομη ματιά στις επόμενες σελίδες.

ATARI

Μοντέλα που κυκλοφορούν: 520STE, 1040STE, Mega ST (περιορισμένος αριθμός)
Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Καλώδιο τροφοδοσίας, μονάδα δίσκου 3,5 ιντσών, πληκτρολόγιο, ποντίκι, δισκέτα εκμάθησης, εγχειρίδιο χρήσης. Ειδικά πακέτα–προσφορές περιλαμβάνουν και τίτλους παιχνιδιών ή επαγγελματικών προγραμμάτων.
Μνήμη: 512 KB – 1 MB, επεκτάσιμη εσωτερικά έως τα 4 MB.
Επεξεργαστής: 68000 στα 8 MHz.
Ανάλυση οθόνης: 640x400 (μονόχρωμη απεικόνιση), 640x200, 320x200 (έγχρωμη απεικόνιση).
Διαθέσιμα χρώματα: 4.096
Ηχος: 3 κανάλια ήχου PCM (Yamaha sound chip).
Υποδοχές: Monitor, RF, stereo output, εξωτερικό disk drive, hard disk, centronics (parallel), serial, cartridge port, MIDI in/out, joystick/mouse, joystick/light pen.
Γενικά σχόλια: Ο ST ξεκίνησε την επανάσταση στους home υπολογιστές. Πολύ καλός υπολογιστής γενικής χρήσης. Τα καταφέρνει θαυμάσια τόσο σε παιχνίδια, όσο και σε ημιεπαγγελματικές εφαρμογές. Παραμένει σήμερα ο πιο προσιτός 16–bit υπολογιστής από άποψη τιμής. Νούμερο ένα στις προτιμήσεις της μουσικής βιομηχανίας, λόγω του ενσωματωμένου MIDI port. Υποστηρίζεται από το σύνολο σχεδόν των εταιριών που ασχολούνται με τους home computers. Γνωστός και δημοφιλής διεθνώς. Τεράστια ποικιλία περιφερειακών.
Software υποστήριξη: Σύσσωμη η βιομηχανία games τον υποστηρίζει. Βιβλιοθήκη από τα καλύτερα προγράμματα μουσικής για MIDI. Προγράμματα DTP, WP, Spreadsheets, Databases, MAC–PC software (μέσω emulators), utilities, PD.
Αντιπροσωπία: A–SYSTEMS A.E., Σόλωνος 26, τηλ.: 3640719–3642985.

COMMODORE AMIGA

Μοντέλα που κυκλοφορούν: A500, A2000, A3000.
Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: τροφοδοτικό, πληκτρολόγιο, μονάδα δίσκου 3,5 ιντσών, ποντίκι, δισκέτες με την Basic και το λειτουργικό σύστημα, βιβλία οδηγιών.
Μνήμη: 512 KB (A500), 1 MB (A2000), 1 MB (A3000). Πρόσθετες επεκτάσεις εσωτερικά ή εξωτερικά αυξάνουν τη διαθέσιμη μνήμη μέχρι και 8 MB. Ανώτατη επέκταση 9 MB.
Επεξεργαστής: 68000 στα 7,14 MHz (A500–A2000), 68030 στα 16 ή 25 MHz (A3000).
Ανάλυση οθόνης: Διάφορα modes από 320x200 έως 640x400. Προγραμματιζόμενη ανάλυση μέσω software.
Διαθέσιμα χρώματα: 4.096
Ηχος: 4 κανάλια ήχου stereo (Commodore custom chip)
Υποδοχές: Δύο joystick/mouse, stereo sound, εξωτερικό drive, RS232 (σειριακή), centronics (παράλληλη), RGB/VIDEO (analog–digital), composite monochrome video, expansion slot (CPU BUS–SYSTEM BUS), memory expansion slot (στην A500), εσωτερική επέκταση PC (στις A2000–A3000)
Γενικά σχόλια: Ο ιδανικότερος συνδυασμός hardware. Ασυναγώνιστη σε γραφικά και ήχο στο χώρο των 16–bit, τόσο στο χώρο των games, όσο και στον τομέα της επεξεργασίας εικόνας. Επειτα από ένα άσχημο ξεκίνημα στα 1986, το μηχάνημα έφτασε να ξεπεράσει φέτος σε πωλήσεις τον ST για πρώτη φορά στη Βρετανία και το μέλλον προβλέπεται καλύτερο από ποτέ. Ναυαρχίδες της σειράς οι A2000 και A3000, με την τελευταία να προσφέρει εξαιρετική απόδοση, λόγω του θαυμάσιου λειτουργικού συστήματος και του 68030 που περιέχει.
Software υποστήριξη: Απ' όλα τα software houses. Χιλιάδες παιχνίδια και εφαρμογές. Πρόσβαση στη βιβλιοθήκη του MAC και του MS–DOS μέσω emulators. Ημιεπαγγελματικές εφαρμογές, PD, utilities. Ο κατάλογος μεγαλώνει με ολοένα αυξανόμενο ρυθμό.
Αντιπροσωπία: Computer Agent, τηλ.: 9954855.

ACORN ARCHIMEDES

Μοντέλα που κυκλοφορούν: A310, A3000, A410, A420, A440.
Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Πληκτρολόγιο, μονάδα δίσκου 3,5 ιντσών, ποντίκι, καλώδιο τροφοδοσίας, βιβλία οδηγιών, δισκέτες βοηθητικών προγραμμάτων.
Μνήμη: 512 KB (A3000), 1 MB (A310–410), 2 MB (A420), 4 MB (A440)
Επεξεργαστής: Acorn ARM (Risc processor)
Ανάλυση οθόνης: Πολλά modes οθόνης με διαφορετικές αναλύσεις. 320x256 ή 640x256 η ανώτατη ανάλυση σε απλό monitor. 640x512 ανάλυση σε monitor τύπου multi–sync.
Διαθέσιμα χρώματα: 4.096
Ηχος: 8 κανάλια stereo (ενσωματωμένο μεγάφωνο).
Υποδοχές: centronics, mouse, stereo headphone, 64–pin DIN, expansion slot, video out, I/O interface.
Γενικά σχόλια: Η κορυφή της σύγχρονης τεχνολογίας στο hardware των υπολογιστών στο χώρο των home. Ενα από τα πιο γρήγορα και προικισμένα μηχανήματα που κυκλοφορούν, εμπνέει το θαυμασμό για την προσεγμένη του σχεδίαση και την υπεύθυνη δουλειά από πλευράς firmware (ταχύτατη Basic, online Help, θαυμάσιο λειτουργικό σύστημα). Δυστυχώς μέχρι τώρα δεν έχει δικαιωθεί, αφού του λείπει η σωστή προώθηση.
Software υποστήριξη: Σιγά σιγά εμπλουτίζεται με σχεδιαστικά utilities, επεξεργαστές κειμένου, προγράμματα επεξεργασίας εικόνας, DTP. Πρόσβαση στο MS–DOS μέσω emulator. Λίγοι τίτλοι γνωστών παιχνιδιών. Σχεδόν ολοκληρωμένη βιβλιοθήκη προγραμμάτων, αλλά πολύ μικρή ποικιλία.
Αντιπροσωπία: ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε, Ακαδημίας 98, Πλ. Κάνιγγος, τηλ.: 3622478 – 3644351 – 3607836.

AMSTRAD

Μοντέλα που κυκλοφορούν: AMSTRAD 464+, 6128+
Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Πληκτρολόγιο, monitor, μονάδα δίσκου (6128+), ή κασετόφωνο (464+), cartridge, χειριστήριο, βιβλίο οδηγιών.
Μνήμη: 64 K (464+), 128 K (6128+)
Επεξεργαστής: Z80A στα 4 MHz.
Ανάλυση οθόνης: Τρία modes: 160x200, 320x200, 640x200.
Διαθέσιμα χρώματα: 4.096
Ηχος: 3 κανάλια stereo (Yamaha AY–3–8912).
Υποδοχές: Cartridge, joystick, analog, stereo headphone, AUX, monitor, expansion, εξωτερικό drive, centronics (παράλληλη).
Γενικά σχόλια: Νέο πρόσωπο για ένα πολύ επιτυχημένο μηχάνημα. Ο Amstrad ήταν το πρώτο ολοκληρωμένο σύστημα σε πολύ προσιτή τιμή, με αποτέλεσμα να γίνει τρομερά δημοφι–

λής. Σήμερα, τα 8-bit έχουν χάσει αρκετό έδαφος, αλλά η επανεμφάνιση της σειράς "Plus" τους επαναφέρει στην επικαιρότητα. Πολύ καλό μηχάνημα, με βασικό προτέρημα τον καλό συντελεστή κόστους προς απόδοση.

Software υποστήριξη: Πολύ καλή, στα πλαίσια των δυνατοτήτων ενός 8-μπιτου μηχανήματος. Πολλά παιχνίδια, ενώ εμφανίζονται τα πρώτα games σε cartridges.

Αντιπροσωπία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4.

ΚΟΝΣΟΛΕΣ

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, δύο χειριστήρια, 1 cartridge (standard πακέτο).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 1 MB.

Επεξεργαστής: 6502 στα 1 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 256x240

Διαθέσιμα χρώματα: 52

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Sprites: 64

Γενικά σχόλια: Η παιχνιδομηχανή με τις περισσότερες πωλήσεις σε όλο τον κόσμο, όχι τόσο λόγω των hardware δυνατοτήτων της, όσο λόγω των πολύ εθιστικών και καλογραμμένων παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν γι' αυτήν. Εχει πίσω της μια εταιρία με άριστη γνώση του marketing, η οποία ξέρει να προωθεί και να υποστηρίζει τα μηχανήματά της. Πλήθος έξτρα περιφερειακά.

Αντιπροσωπεύεται επίσημα και στη χώρα μας.

Software υποστήριξη: Εκατοντάδες τίτλοι στο εξωτερικό. 12 τίτλοι ήδη διαθέσιμοι στην Ελλάδα.

Αντιπροσωπία: C.ITOH & CO HELLAS Ltd (Nintendo), Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.

SEGA MASTER SYSTEM

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, παιχνίδι σε smart card (Hang on)

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Επεξεργαστής: Z80.

Ανάλυση οθόνης: 256x192

Διαθέσιμα χρώματα: 64

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΟΧΙ

Sprites: 64

Γενικά σχόλια: Η δεύτερη δημοφιλέστερη παιχνιδομηχανή στον κόσμο. Χρησιμοποιεί παλιά αλλά δοκιμασμένη και φτηνή τεχνολογία. Μεγάλη ποικιλία εξαρτημάτων και περιφερειακών. Καλή και συνεπής υποστήριξη από τη μεγαλύτερη βιομηχανία games software παγκοσμίως.

Software υποστήριξη: Πολύ μεγάλη. Μπορείτε να βρείτε τους γνωστότερους τίτλους.

Αντιπροσωπία: INTERIA A.E, Ελ. Βενιζέλου 9, Καλλιθέα, τηλ.: 9563893, 9565708.

SEGA MEGADRIVE (GENESIS)

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 1 παιχνίδι (Altered Beast).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Επεξεργαστής: 68000 στα 8 MHz + Z80B

Ανάλυση οθόνης: 320x224

Διαθέσιμα χρώματα: 512

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 64

Σύνδεση με τηλεόραση: ΝΑΙ

Σύνδεση με monitor: ΝΑΙ (RGB/SCART)

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ (ακουστικά)

Sprites: 80

Γενικά σχόλια: Θαυμάσιο δείγμα της τεχνολογίας των 16-bit. Γρήγορη και εντυπωσιακή παιχνιδομηχανή, με ήχο και γραφικά, πολύ ανώτερα των home computers, στα επίπεδα των arcade coin-ops.

Software υποστήριξη: Από τη "μαμά" Sega οι κυριότεροι τίτλοι. Οχι τόσο πλούσια όσο των 8-μπιτων παιχνιδομηχανών, αλλά επαρκής.

Αντιπροσωπία: INTERIA A.E, Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708

NEC PC ENGINE

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 1 παιχνίδι.

Μοντέλα που κυκλοφορούν: PC Engine, TurboGraphx (16-bit), PC Engine φορητό (συμβατό με το επιτραπέζιο).

Επεξεργαστής: 65C02 στα 7,8 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 256x216

Διαθέσιμα χρώματα: 512 (PC Engine), 1.024 (TurboGraphx).

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 32

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 64 (PC Engine), 128 (TurboGraphx).

Γενικά σχόλια: Θαυμάσια παιχνιδομηχανή, με δυνατότητες ανάμεσα στα 8 και τα 16-μπιτ. Αν και το hardware της δεν είναι τόσο ανεπτυγμένο, όσο των καθαρόαιμων 16-μπιτων, είναι εντυπωσιακή στην κίνηση και στον ήχο. Το πρώτο μηχάνημα που χρησιμοποίησε CD-ROM, εγκαινιάζοντας έτσι τη νέα εποχή του CD-I. Πολύ δημοφιλής στην Ιαπωνία. Δεν υποστηρίζεται δυστυχώς από τη NEC στην Ευρώπη.

Software υποστήριξη: Αρκετά μεγάλη από καλούς και γνωστούς τίτλους. Πολλοί από αυτούς χρησιμοποιούν και το CD-ROM, με εντυπωσιακά αποτελέσματα.

NINTENDO SUPER FAMICOM

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 1 παιχνίδι (Super Mario World).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 16 MB.

Επεξεργαστής: 65C816 στα 3,58 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 512x512

Διαθέσιμα χρώματα: 32.768

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 256

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 128

Γενικά σχόλια: Κάτω από την προστασία της αυτοκρατορίας της Nintendo, η κονσόλα δείχνει να έχει κερδίσει το παιχνίδι προτού καλά καλά διαδοθεί. Ολοι οι ανεξάρτητοι κατασκευαστές δουλεύουν και ετοιμάζουν κάτι γι' αυτήν. Ισως η κονσόλα που θα έχουμε όλοι μας κάποια στιγμή στο άμεσο μέλλον.

Software υποστήριξη: Είναι νωρίς ακόμη να μιλάμε για ποικιλία τίτλων. Ωστόσο, ένα παιχνίδι βγήκε και δείχνει τι πρόκειται να ακολουθήσει. Το Super Mario World θεωρείται το καλύτερο και πιο προσεγμένο παιχνίδι όλων των εποχών. Με δεδομένη τη συνέπεια και τη σοβαρότητα της Nintendo, προβλέπεται να ανατείλει μια νέα εποχή στο games software μέσα από τη βιβλιοθήκη της Famicom.

Αντιπροσωπία: C.ITOH & CO HELLAS, LTD. (NINTENDO), Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.

SNK NEO-GEO

Περιλαμβάνεται στη συσκευασία: Κονσόλα, μονάδα χειριστηρίου.

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 330 MB.

Επεξεργαστής: 68000 στα 12 MHz, Z80A στα 4 MHz.

Διαθέσιμα χρώματα: 65.536

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 4.096

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 380

Γενικά σχόλια: Μηχάνημα state-of-the-art ή

αλλιώς η Μερσεντές των παιχνιδομηχανών. Πανίσχυρη και πανάκριβη. Πολύ μακριά σε δυνατότητες απ' οτιδήποτε κυκλοφορεί μέχρι τώρα. Τεράστια sprites, φανταστικός ψηφιακός ήχος. Καμιά διαφορά δεν υπάρχει ανάμεσα στο NEO-GEO και τις παιχνιδομηχανές των "ουφάδικων". Η ανεπτυγμένη σχεδίαση επιτρέπει την αποθήκευση τεράστιων παιχνιδιών ανά cartridge. Συνιστάται ανεπιφύλακτα σε όσους users μπορούν να την "αναθρέψουν".

Software υποστήριξη: Τα παιχνίδια, αν και εντυπωσιακά, υστερούν μέχρι τώρα σε gameplay. Συγχρόνως είναι πανάκριβα (πέντε φορές ακριβότερα από των άλλων 16-μπιτων παιχνιδομηχανών). Στο εξωτερικό το πρόβλημα έχει λυθεί εν μέρει με τη δημιουργία clubs που νοικιάζουν cartridges για ένα μήνα. Λίγοι τίτλοι προς το παρόν.

C64 GAMES SYSTEM

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, χειριστήριο, 4 παιχνίδια (Klax, Finedish Freddy, Flimbo's Quest, International Soccer).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 4 MB.

Επεξεργαστής: 6502 στο 1 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 160x200

Διαθέσιμα χρώματα: 16

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΟΧΙ

Sprites: 8

Γενικά σχόλια: Η μετενσάρκωση του Commodore 64, ενός μηχανήματος που μας κράτησε καλή παρέα την προηγούμενη δεκαετία και αποτελούσε σίγουρα την καλύτερη 8-bit παιχνιδομηχανή. Χωρίς πληκτρολόγιο, αλλά με την υποστήριξη και την αίγλη της Commodore. Για νοσταλγούς και users μετρίων οικονομικών δυνατοτήτων.

Software υποστήριξη: Μέχρι τα Χριστούγεννα αναμένονται περίπου 100 τίτλοι. Τα παιχνίδια σε γενικές γραμμές είναι καλά.

Αντιπροσωπία: COMPUTER AGENT, τηλ.: 9954855.

AMSTRAD GX4000

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, 2 χειριστήρια, 1 παιχνίδι (Burnin' Rubber).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 128 KB.

Επεξεργαστής: Z80A στα 4 MHz.

Ανάλυση οθόνης: Οπως των υπολογιστών Amstrad CPC.

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 32

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: 32

Γενικά σχόλια: Στα ίχνη της Commodore. Ενα μηχάνημα που ξεπήδησε από ένα δημοφιλή υπολογιστή. Ομως, εδώ το hardware είναι αναβαθμισμένο και υπόσχεται περισσότερα. Για όσους δεν θέλουν να διαθέσουν πολλά χρήματα για τη διασκέδασή τους, πρόκειται ίσως για την ιδανική λύση.

Software υποστήριξη: Πολλά software houses δουλεύουν για να ανατρέψουν τη φτωχή εικόνα που παρουσιάζει το διαθέσιμο software. Πολλοί τίτλοι έχουν ανακοινωθεί και αναμένονται σύντομα.

Αντιπροσωπία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4.

ΦΟΡΗΤΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

NINTENDO GAMEBOY

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, οθόνη (ενσωματωμένη LCD), χειριστήριο (ενσωματωμένο), 1 παιχνίδι (Tetris).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 64 KB.

Επεξεργαστής: Z80A (ειδική σχεδίαση) στο 1 MHz.

Διαθέσιμα χρώματα: -

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 4 αποχρώσεις του γκρι.

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ (ακουστικά)

Sprites: 40

Γενικά σχόλια: Ο,τι και να 'ναι, είναι Nintendo. Αν και η τεχνολογία που χρησιμοποιεί δείχνει κάπως ξεπερασμένη, το Gameboy είναι η φορητή κονσόλα που κυριαρχεί ανά τον κόσμο. Μην ξεχνάμε άλλωστε ότι ήταν και η πρώτη φορητή κονσόλα που παρουσιάστηκε, ανοίγοντας το δρόμο. Εχει σαν όπλο της τη μεγάλη αγάπη του νεαρόκοσμου, κυρίως στην Αμερική.

Τρομερές δυνατότητες προσφέρει η θύρα σύνδεσης δύο Gameboy.

Software υποστήριξη: Ηδη είναι επαρκής η ποικιλία των παιχνιδιών.

Αντιπροσωπία: C.ITOH & CO HELLAS, LTD (NINTENDO), Καραγιώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540.

ATARI LYNX

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, οθόνη (έγχρωμη LCD ενσωματωμένη), χειριστήριο (ενσωματωμένο), 1 παιχνίδι (California Games).

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Μνήμη ROM που περιέχεται στο cartridge: 8 MB.

Επεξεργαστής: 6502 στα 16 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 160x102

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Sprites: Ειδικές ρουτίνες hardware αξιοποιούν όλα τα γραφικά σαν sprites!

Γενικά σχόλια: Δύο γεγονότα πείθουν το χρήστη για το Lynx: α) Είναι παιδί της ονομαστής Atari και β) Σχεδιάστηκε από μέλη που δημιούργησαν στα 1983 την Amiga. Επειτα απ' αυτά, τίποτε δεν πρέπει να μας εκπλήσσει. Ούτε τα 8 MB των cartridges, ούτε η δυνατότητα multiplayer, ούτε η απίστευτη ταχύτητα των sprites, ούτε ο ήχος που πρέπει να ακούσετε για να πιστέψετε, ούτε τα πολύ καλά γραφικά. Ανεβαίνει γοργά σε προτιμήσεις και πωλήσεις.

Software υποστήριξη: Οι τίτλοι δεν είναι πολλοί προς το παρόν, αλλά το μέλλον δεν ανησυχεί την Atari.

Αντιπροσωπία: A-SYSTEMS A.E., Σόλωνος 26, τηλ.: 3640719-3642985

SEGA GAMEGEAR

Περιλαμβάνονται στη συσκευασία: Κονσόλα, οθόνη (ενσωματωμένη έγχρωμη LCD), χειριστήριο (ενσωματωμένο), 1 παιχνίδι.

Μοντέλα που κυκλοφορούν: -

Επεξεργαστής: Z80A στα 3,58 MHz.

Ανάλυση οθόνης: 160x146

Διαθέσιμα χρώματα: 4.096

Χρώματα που χρησιμοποιούνται στην οθόνη: 16

Στερεοφωνική έξοδος: ΝΑΙ

Γενικά σχόλια: Προσπαθεί να βρει το δρόμο της στην αγορά των φορητών παιχνιδομηχανών, όπου ο ανταγωνισμός είναι ήδη πολύ σκληρός. Προσφέρει ό,τι προσφέρει και το Lynx, αλλά με υψηλότερη τιμή. Καλή κίνηση η κυκλοφορία φορητού δέκτη TV, ο οποίος το μετατρέπει σε έγχρωμη τηλεόραση.

Software υποστήριξη: Λίγα μέχρι στιγμής, αλλά η Sega μπορεί και υπόσχεται τους περισσότερους από τους δημοφιλέστερους τίτλους της.

Αντιπροσωπία: INTERIA A.E, Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708.

Οσες εταιρίες ή αντιπρόσωποι θέλουν να καταχωρίσουν στον οδηγό αγοράς του PIXEL κάποιο προϊόν τους, πρέπει να επικοινωνήσουν με τη σύνταξη του περιοδικού στα τηλέφωνα 9238672-5.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο......... με το ποσό των 4.950 δρχ. αντί των 5.500 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

____

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ____________

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 200 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ____________ ΤΗΛ. ____________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

Παίξτε μ' ένα TIGER και ξεχάστε όλα τ' άλλα...

Συναρπαστικοί αγώνες κι όλοι οι διάσημοι ήρωες όπως τους θέλατε. Στα χέρια σας.
Φημισμένα παιχνίδια TIGER με ήχο ή χωρίς.
Με 12 διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας για ανεξάντλητο παιχνίδι όπως σας αρέσει, όπου σας αρέσει.

Παίξτε μ' ένα ηλεκτρονικό TIGER και ξεχάστε όλα τ' άλλα...

TIGER

DEMO

















... ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ TIGER ΣΤΑ ΚΑΛΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

NOBEL®
toys



CLOTHING DEPARTMENT
FOR SPECIAL CUSTOMERS

EMANUEL & CO.

MADE IN ITALY

ΕΙΣΑΓΩΓΕΑΣ & ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: Σ. ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ

ΙΩΑΝ. ΜΕΤΑΞΑ 16, ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 8980.546 - 8946.155, Fax: 8941.658